

Manual del usuario BrightLink® Pro 1420Wi/1430Wi

Contenido

Manual del usuario BrightLink Pro 1420Wi/1430Wi

Bienvenido al *Manual del usuario* del proyector BrightLink Pro 1420Wi/1430Wi.

Introducción

Consulte las siguientes secciones para obtener más información acerca del proyector y de este manual.

Funciones del proyector

Los proyectores PowerLite Pro 1410Wi/1430Wi cuentan con estas funciones especiales:

Funciones interactivas únicas

- Anotación con o sin computadora
- Anotación con dos lápices interactivos al mismo tiempo
- Barra de herramientas Easy Interactive mejorada para Windows y Mac
- Interactividad táctil para hasta seis usuarios (BrightLink Pro 1430Wi)
- Comparta su pizarra con hasta 15 dispositivos adicionales, incluyendo tabletas, teléfonos inteligentes y otros proyectores con capacidad de compartir la pizarra
- Anote el contenido proyectado desde su dispositivo
- Escanee y muestre su contenido desde un escáner conectado
- Mande, guarde o imprima un correo electrónico sin una computadora
- Importe contenido de una unidad USB

Sistema de proyección a distancia ultra corta

- Proyecte una imagen WXGA de 87 pulg. (221 cm) desde solo 9,1 pulg. (231 mm) de distancia
- El equipo se puede montar fácilmente en una pared (con el soporte para montaje) o una mesa (con el soporte para montaje en mesa opcional) para una instalación rápida y económica
- El equipo se puede montar verticalmente para crear un espacio de trabajo interactivo directamente sobre la superficie de una mesa
- Reducida interferencia de sombras y reflejos

Imágenes brillantes de alta resolución

- Hasta 3300 lúmenes de brillo de color (emisión de luz de color) y 3300 lúmenes de brillo blanco (emisión de luz blanca)

  Nota: La luminosidad de color (emisión de luz de color) y la luminosidad blanca (emisión de luz blanca) varían según las condiciones de uso. La emisión de luz de color se calcula de acuerdo con el estándar IDMS 15.4; la emisión de luz blanca se calcula de acuerdo con el estándar ISO 21118.

- Resolución nativa de 1280 × 800 píxeles (WXGA)

Conectividad flexible

- Puertos HDMI 1/MHL y HDMI 2 para la conexión de una computadora o un dispositivo de video
- Conexión USB plug-and-play que le permite realizar proyecciones, reproducir audio y controlar el mouse proporcionando una configuración instantánea
- Compatibilidad con proyección en una red alámbrica
- Supervisión y control del proyector a través de una computadora de red remota
- Compatibilidad con red inalámbrica opcional, incluyendo la transferencia de video y audio
- Presentaciones de imágenes sin computadora con el software PC Free mediante dispositivos de memoria USB conectados al proyector
- Dos puertos VGA para conexiones por parte de múltiples presentadores
- Puerto para monitor externo
- Proyección desde dispositivos iOS o Android con el módulo LAN inalámbrico y la aplicación Epson iProjection gratuita; visite la página global.latin.epson.com/iProjection para obtener más información

Funciones de visualización y operación novedosas

- Bajo costo total de propiedad gracias a una lámpara de larga duración y un filtro de aire de alta eficiencia
- Alta relación de zoom digital para imágenes grandes en distancias de proyección cortas
- Relación de contraste de 10000:1 y control de iris automático para imágenes nítidas con detalles finos
- Decodificador de subtítulos incorporado
- Potente sistema de altavoces de 16 W con puerto de salida de audio para conectar altavoces externos
- Funciones Instant Off y Direct Power On de Epson para encender y apagar el proyector rápidamente
- Soporte para sistemas de control de red Crestron RoomView

- Sistema de difusión de mensajes en red para proyectar mensajes rápidamente en todos los proyectores conectados

Contenido de la caja del producto

Componentes adicionales

Equipo adicional y piezas de repuesto

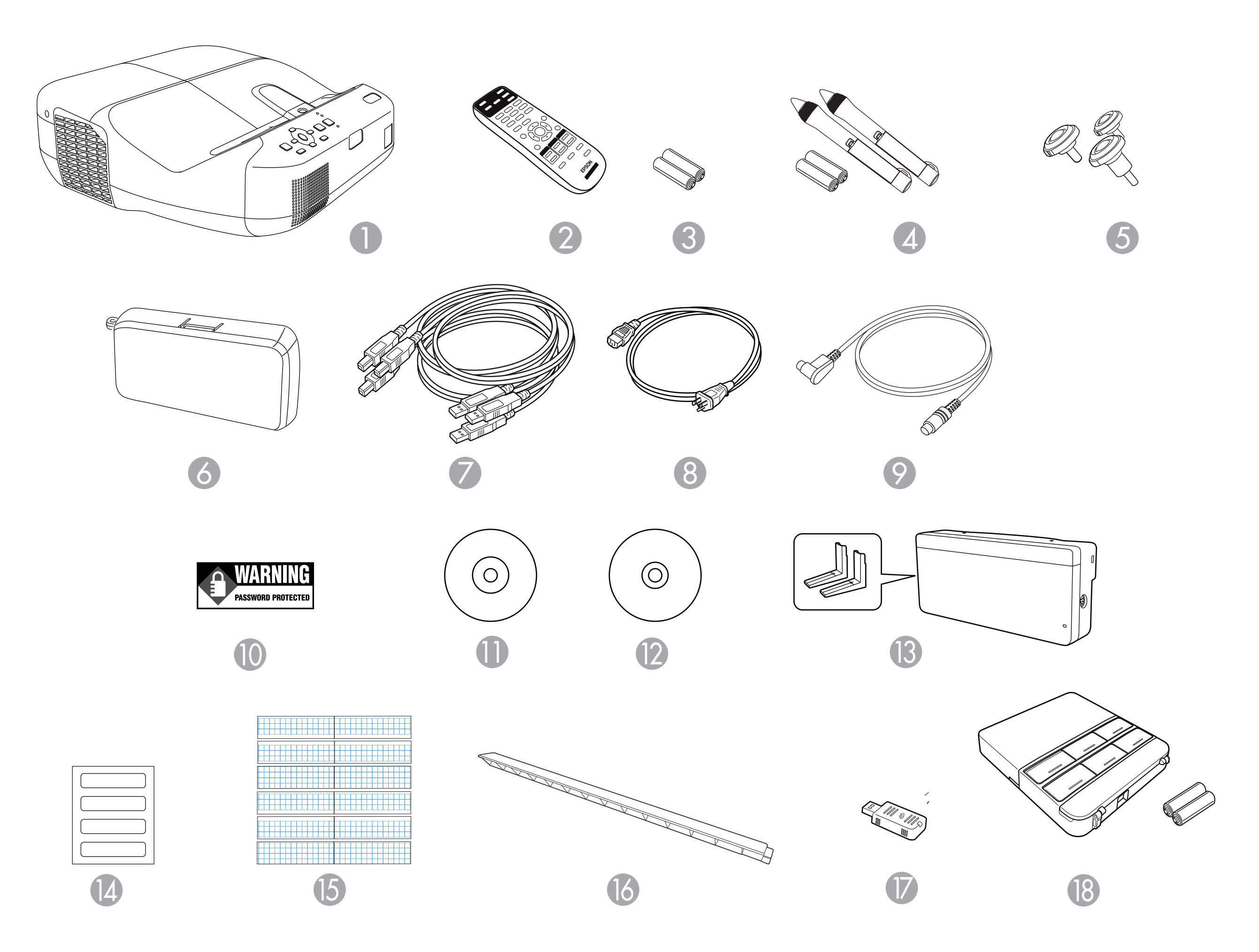
Información de garantía

Tema principal: Introducción

Contenido de la caja del producto

Guarde todo el material de embalaje por si necesita transportar el proyector. Siempre utilice el embalaje original (o su equivalente) para expedir el proyector.

Asegúrese de que la caja del proyector incluya todas estas piezas:



1 Proyector

2 Control remoto

3 Pilas para el control remoto (dos pilas AA alcalinas)

4 Lápices y pilas (una pila alcalina AA para cada lápiz)

5 Patas de goma (BrightLink Pro 1420Wi)

6 Bandeja para lápices interactivos

7 Cables USB (3)

8 Cable de alimentación

9 Cable de conexión de la unidad táctil (BrightLink Pro 1430Wi)

10 Adhesivo de protección mediante contraseña

11 CD con enlaces a los manuales y al software del proyector

12 CD con el software del proyector para Easy Interactive Function

13 Unidad táctil y marcadores (localizados dentro de la unidad) (BrightLink Pro 1430Wi)

14 Etiquetas (4) (BrightLink Pro 1430Wi)

15 Cinta adhesiva para fijar los marcadores (BrightLink Pro 1430Wi)

16 Deflector de infrarrojos (8) (BrightLink Pro 1430Wi)

17 Unidad LAN inalámbrica

18 Panel de control (con pilas)

Tema principal: Funciones del proyector

Componentes adicionales

Dependiendo de cómo planee utilizar el proyector, puede ser necesario obtener los siguientes componentes adicionales:

- Para recibir una señal de vídeo compuesto, necesitará un cable de vídeo tipo RCA o un cable A/V. Consulte a su distribuidor local de productos de informática o electrónica para obtener información de compra.
- Para recibir una señal de vídeo componente, necesitará un cable de vídeo componente a VGA D-sub de 15 clavijas. Puede comprar uno de un distribuidor de productos Epson autorizado.
- Para recibir una señal HDMI, necesitará un cable HDMI compatible. Puede comprar uno de un distribuidor de productos Epson autorizado.

Nota: Para conectar una computadora Mac que tiene solo un puerto Mini DisplayPort, Thunderbolt o mini-DVI para salida de vídeo, es necesario obtener un adaptador que le permita conectarla al puerto **HDMI** del proyector. Póngase en contacto con Apple para obtener información sobre las opciones de adaptadores compatibles. Es posible que las computadoras Mac más antiguas (2009 y anteriores) no puedan reproducir audio a través del puerto HDMI.

- Para recibir una señal HDMI a través de una conexión MHL, necesitará un dispositivo compatible con MHL, un cable MHL o un cable HDMI y un adaptador MHL compatible con su dispositivo. Es posible que dispositivos con un conector MHL integrado no requieran un cable.
- Para sincronizar proyectores adicionales BrightLink Pro, necesita un cable mini estéreo o el juego de cables para control remoto (ELPKC28).
- Para activar el panel de control de pared desde el proyector, necesita el juego de cables para control remoto (ELPKC28).
- Para proyectar audio desde ciertos puertos, tal vez necesite un cable de audio que sea compatible con su dispositivo (disponible en tiendas). Consulte a su distribuidor local de productos de informática o electrónica para obtener información de compra.
- Si compró un soporte para montaje que no incluye un cable VGA, es posible que necesite un cable VGA para computadora. Puede comprar uno de un distribuidor de productos Epson autorizado.

Tema principal: Funciones del proyector

Equipo adicional y piezas de repuesto

Puede comprar pantallas, accesorios opcionales y piezas de repuesto de un distribuidor de productos Epson autorizado. Para encontrar el distribuidor más cercano, visite la página global.latin.epson.com. O bien, puede comunicarse con la oficina de ventas más cercana tal como se describe en la sección "Dónde obtener ayuda".

Nota: La disponibilidad de los accesorios varía según el país.

Epson ofrece los siguientes accesorios opcionales y piezas de repuesto para el proyector:

Accesorio opcional o pieza de repuesto	Número de pieza
Lámpara de repuesto Epson genuina (ELPLP80)	V13H010L80
Filtro de aire de repuesto (ELPAF40)	V13H134A40
Llave USB Quick Wireless Connection (ELPAP09)	V12H005M09
Montaje para pared (ELPMB43)	V12H675020
Soporte para montaje en mesa (ELPMB29)	V12H516020
Cámara de documentos Epson DC-06 (ELPDC06)	V12H321005
Cámara de documentos Epson DC-11 (ELPDC11)	V12H377020
Cámara de documentos Epson DC-12 (ELPDC12)	V12H594020

Accesorio opcional o pieza de repuesto	Número de pieza
Cámara de documentos Epson DC-20 (ELPDC20)	V12H500020
Lápiz interactivo A adicional (ELPN04A) (naranja)	V12H666010
Lápiz interactivo B adicional (ELPN04B) (azul)	V12H667010
Juego de repuesto de seis puntas de lápiz (ELPPS02)	V12H668010
Cable de extensión USB	V12H525001

Tema principal: Funciones del proyector

Información de garantía

El proyector incluye una garantía que le permite proyectar con confianza. Para obtener más información, consulte la garantía de su producto.

Tema principal: Funciones del proyector

Anotaciones utilizadas en la documentación

Siga estas directrices al leer la documentación:

- Las **Advertencias** se deben seguir cuidadosamente para evitar lesiones corporales.
- Las **Precauciones** se deben respetar para evitar daños al equipo.
- Las **Notas** contienen información importante sobre el proyector.
- Los **Consejos** contienen sugerencias adicionales para la proyección.

Tema principal: Introducción

Dónde obtener más información

¿Necesita ayuda rápida sobre el uso del proyector? Búsquela aquí:

- Sistema de ayuda integrado

  Pulse el botón **Help** del control remoto o del proyector para obtener soluciones rápidas a problemas comunes.
- Icono de ayuda en la barra de herramientas inferior del modo de pizarra

  Seleccione el icono de ayuda para obtener un resumen de las herramientas y las funciones disponibles.
- global.latin.epson.com/Soporte

Consulte las preguntas frecuentes y envíe sus preguntas por correo electrónico al departamento de soporte técnico de Epson, disponible las 24 horas al día.

- Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo usar el proyector en un entorno de red, consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection*.
- Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo monitorear el proyector en un entorno de red (Windows solamente), consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Monitor*.
- Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo usar el proyector para tener reuniones interactivas en un entorno de red, consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Multi PC Projection*.

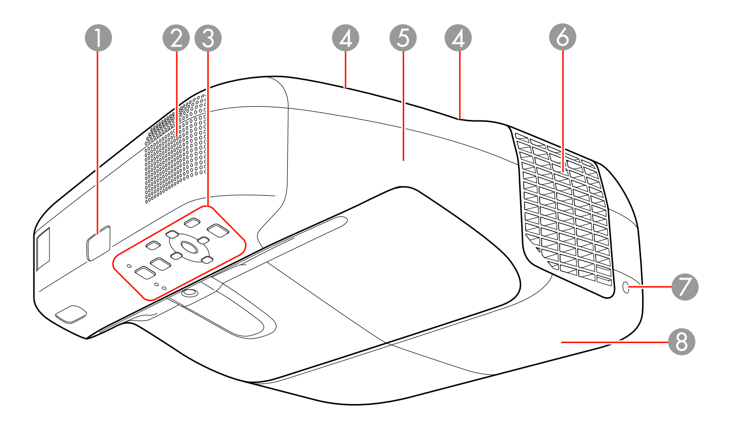
Tema principal: Introducción

Ubicación de las piezas del proyector

Revise las ilustraciones de las piezas del proyector para obtener más información acerca de ellas.

Tema principal: Introducción

Piezas del proyector: Frontal/Superior



1 Receptor del control remoto

2 Altavoz

3 Panel de control

4 Tornillos de la cubierta de cables

5 Cubierta de cables

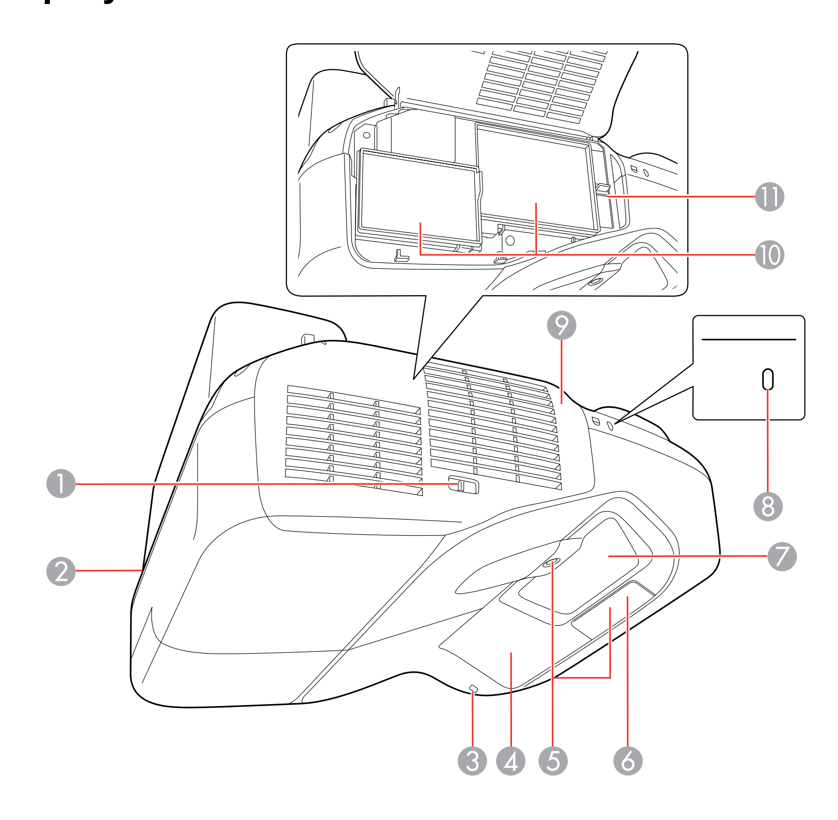
6 Salida de aire

7 Tornillo de la tapa de la lámpara

8 Tapa de la lámpara

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Piezas del proyector: Lateral



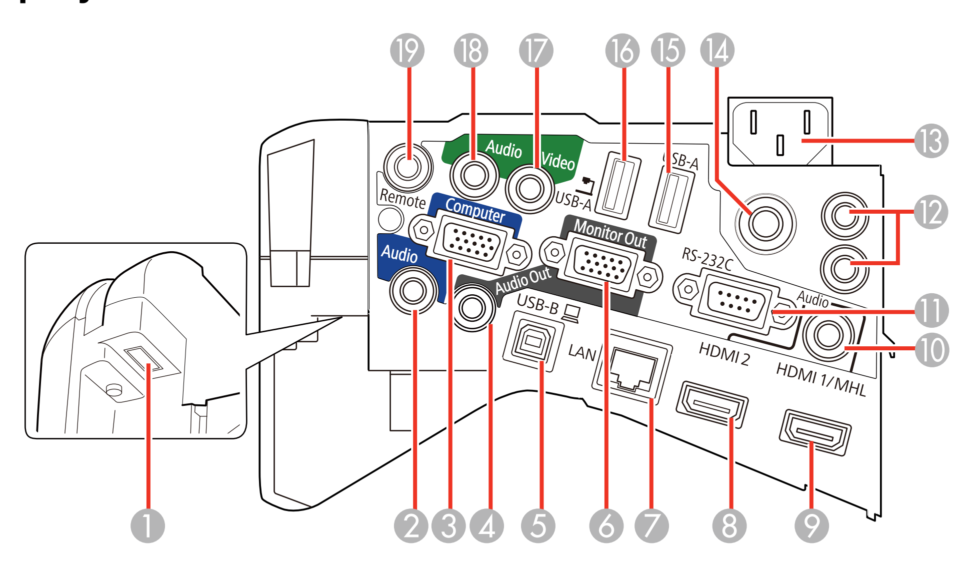
1 Seguro de la tapa del filtro
2 Ranura de instalación del cable de seguridad
3 Indicador de red inalámbrica
4 Receptor del lápiz interactivo
5 Sensor de obstáculos
6 Receptor del control remoto
7 Ventana de proyección
8 Puerto para dispositivo de seguridad
9 Tapa del filtro de aire

10 Toma de aire (filtro de aire)

11 Palanca de enfoque

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Piezas del proyector: Panel de interfaces



1 Puerto para el módulo LAN inalámbrico

2 Puerto **Audio**

3 Puerto **Computer**

4 Puerto **Audio Out**

5 Puerto **USB-B**

6 Puerto **Monitor Out**

7 Puerto de red (**LAN**)

8 Puerto **HDMI 2**

9 Puerto **HDMI 1/MHL**

10 Puerto **Audio**

11 Puerto **RS-232C**

12 Puertos **SYNC In/Out**

13 Toma de alimentación

14 Puerto **TCH** para el cable de conexión de la unidad táctil (BrightLink Pro 1430Wi)

15 Puerto **USB-A**

16 Puerto **USB-A** para cámara de documentos

17 Puerto **Video**

18 Puerto **Audio**

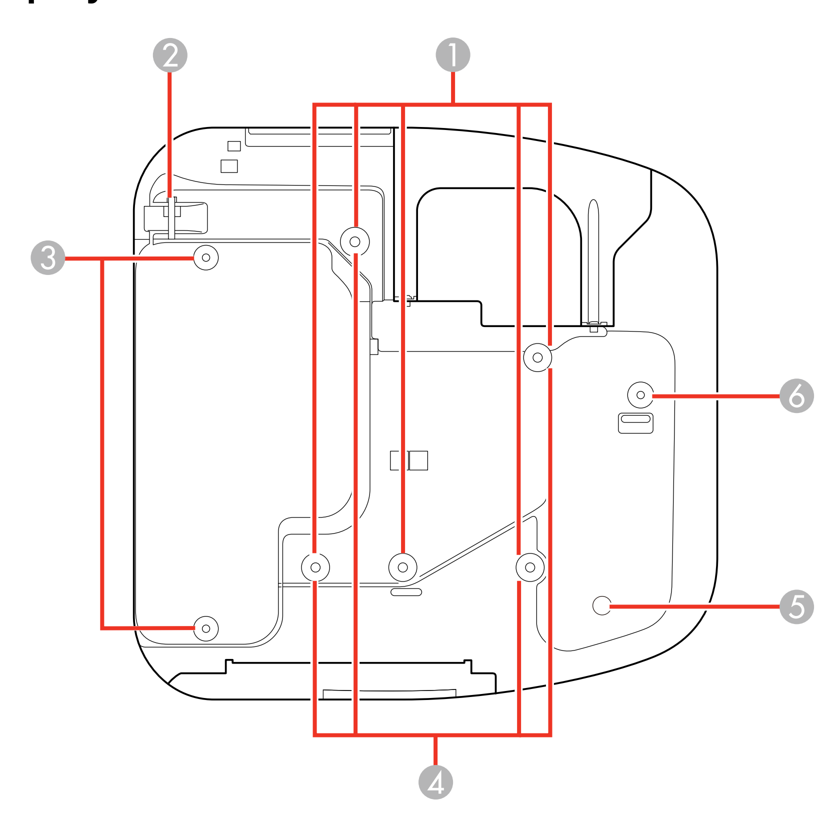
19 Puerto **Remote** (para conectar el panel de control de pared con un cable opcional)

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Referencias relacionadas

Estado de los indicadores del proyector

Piezas del proyector: Base



1 Orificios para montaje en techo (5)

2 Punto de conexión del cable de seguridad

3 Puntos de conexión de la pata inferior (2) (BrightLink Pro 1420Wi)

4 Orificios para placa de montaje en pared (4)

5 Sensor de iluminación

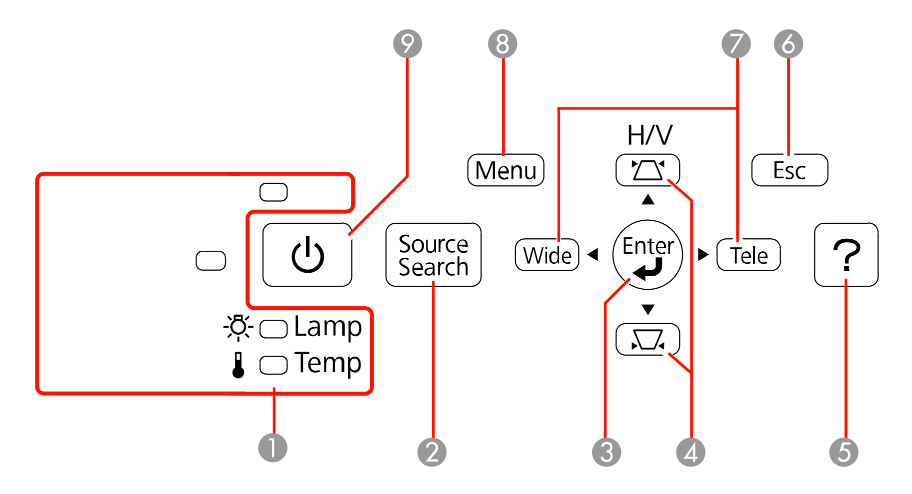
6 Puntos de conexión de la pata superior (2) (BrightLink Pro 1420Wi)

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Tareas relacionadas

Instalación de las patas del proyector

Piezas del proyector: Panel de control



1 Indicadores de estado

2 Botón **Source Search** (busca las fuentes de video conectadas)

3 Botón **Enter** (selecciona opciones)

4 Botones de corrección trapezoidal horizontal/vertical (muestran la pantalla de ajuste y ajustan la forma de la pantalla) y botones de flecha

5 Botón Help (accede a información de ayuda del proyector)

6 Botón **Esc** (cancela/sale de funciones)

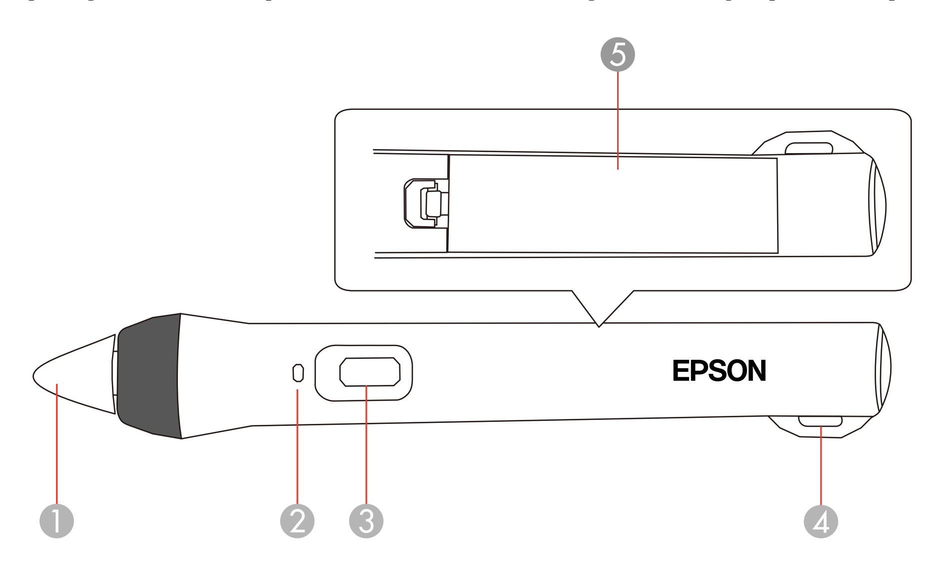
7 Botones **Wide**/**Tele** (ajustan el tamaño de la imagen proyectada), botones de corrección trapezoidal horizontal (ajustan la forma de la imagen en pantalla) y botones de flecha

8 Botón **Menu** (accede al sistema de menús del proyector)

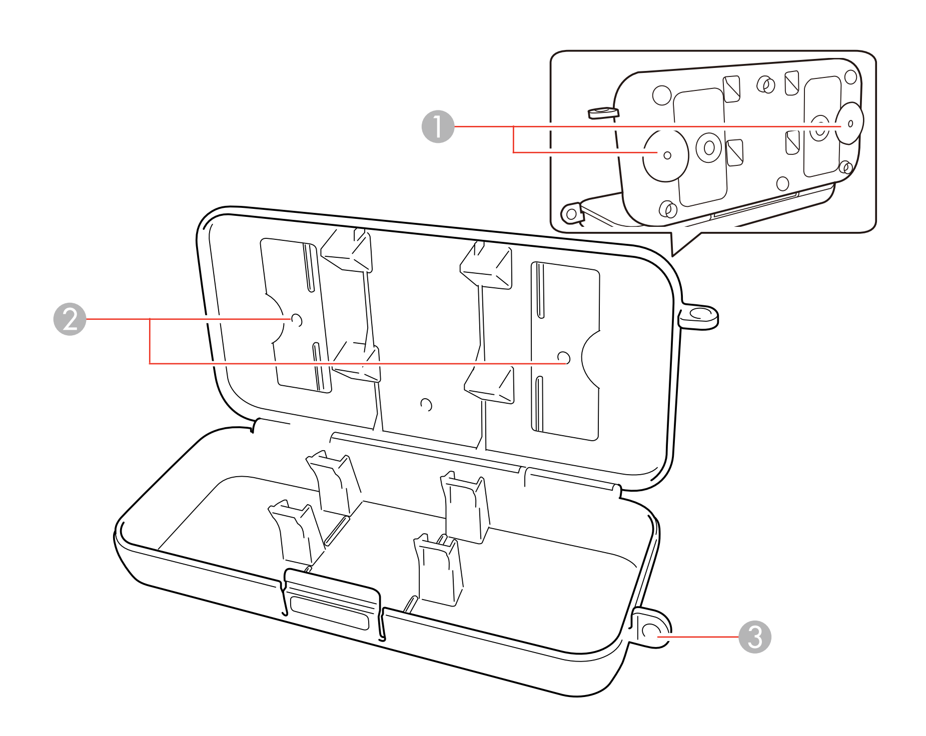
9 Botón de encendido

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Piezas del proyector: Lápices interactivos y bandeja para lápices



1 Punta del lápiz
2 Indicador de la pila
3 Botón de encendido/función
4 Punto de conexión para una correa o una cuerda (no incluidas)
5 Tapa del compartimiento de la pila



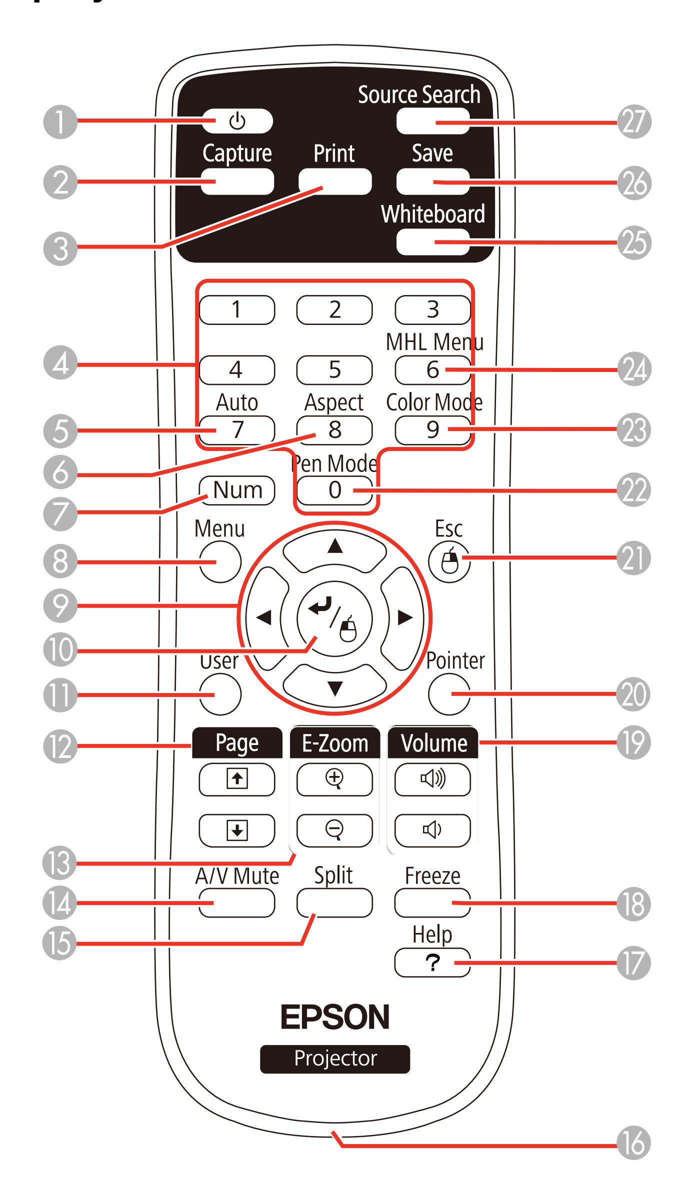
1 Imanes de instalación

2 Orificios para montaje

3 Orificio para dispositivo de seguridad

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Piezas del proyector: Control remoto



1 Botón de encendido

2 Botón **Capture** (captura la pantalla de anotación y la pega como una nueva página de pizarra)

3 Botón **Print** (imprime la pantalla proyectada)

4 Botones numéricos (ingresan números)

5 Botón **Auto** (ajusta automáticamente los ajustes de posición, tracking y sincronización)

6 Botón **Aspect** (selecciona la relación de aspecto de la imagen)

7 Botón **Num** (cuando se mantiene presionado, cambia los botones numéricos a la función indicada en los números)

8 Botón **Menu** (accede al sistema de menús del proyector)

9 Botones de flecha (para navegar por las opciones en pantalla y controlar las funciones del mouse inalámbrico)

10 Botón Enter (selecciona opciones y controla las funciones del mouse inalámbrico)

11 Botón **User** (se puede personalizar para diferentes funciones)

12 Botones **Page** hacia arriba/abajo (controlan las diapositivas de una presentación)

13 Botones **E-Zoom +/–** (acercan y alejan la imagen)

14 Botón **A/V Mute** (apaga la imagen y el sonido)

15 Botón **Split** (alterna el modo de pantalla dividida)

16 Punto de conexión de la correa

17 Botón **Help** (accede a información de ayuda del proyector)

18 Botón **Freeze** (detiene la acción del video)

19 Botones **Volume** hacia arriba/abajo (ajustan el volumen del altavoz)

20 Botón **Pointer** (activa el puntero en pantalla)

21 Botón **Esc** (cancela/sale de funciones y controla las funciones del mouse inalámbrico)

22 Botón **Pen Mode** (alterna entre los modos Interactividad con PC y Anotación PC Free)

23 Botón **Color Mode** (selecciona los modos de visualización)

24 Botón **MHL Menu** (muestra los ajustes o realiza las funciones para el dispositivo MHL)

25 Botón **Whiteboard** (enciende el proyector (si es necesario) y muestra el modo de pizarra)

26 Botón **Save** (guarda la imagen que aparece a una unidad USB o archivo en la red)

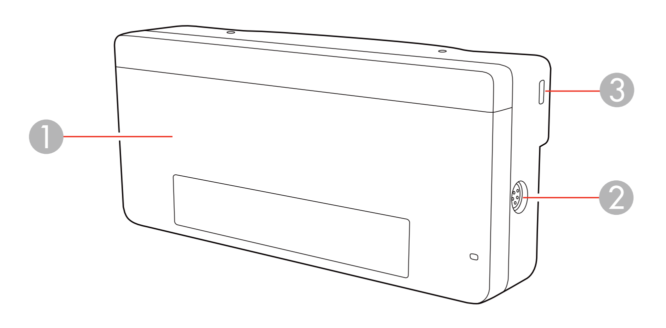
27 Botón **Source Search** (busca las fuentes conectadas al proyector)

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

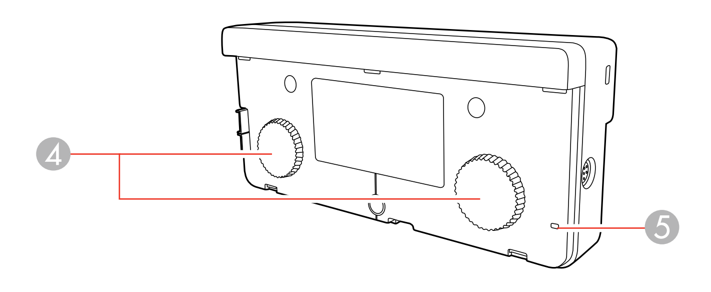
Piezas del proyector: Unidad táctil

La unidad táctil solamente se incluye con el proyector BrightLink Pro 1430Wi.

Frontal (con la tapa puesta)



Frontal (sin la tapa)



1 Tapa de la unidad táctil

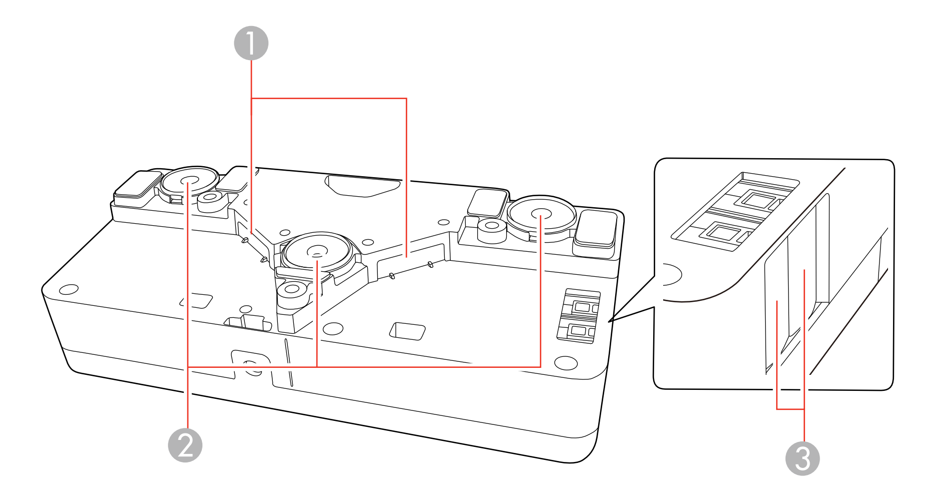
2 Puerto TCH

3 Ranura para dispositivo de seguridad

4 Diales de ajuste

5 Indicador de encendido

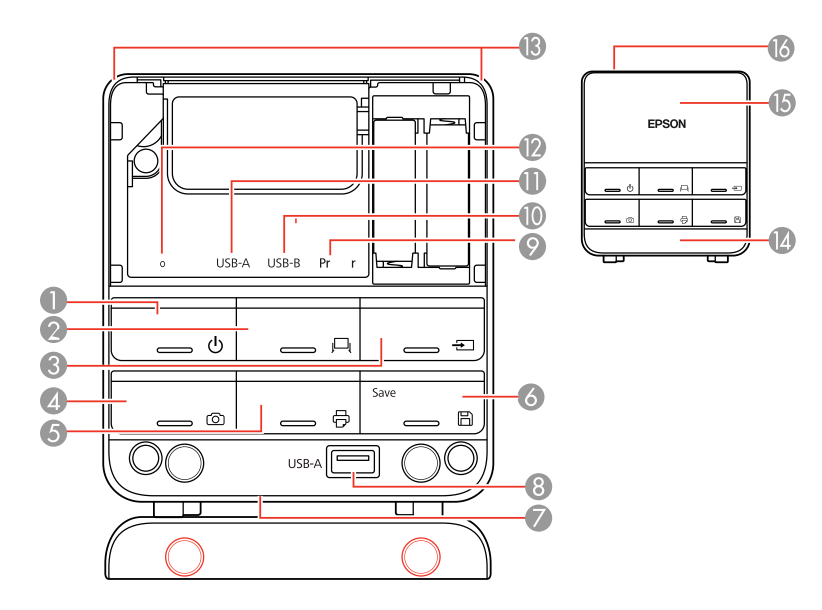
Posterior



1 Puertos de difusión del láser
2 Imanes de instalación
3 Marcadores de guía (utilizados para realizar el ajuste del ángulo)

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Piezas del proyector: Panel de control de pared



1 Botón de encendido

2 Botón **Whiteboard** (cambia al modo de pizarra)

3 Botón **Source Search** (busca las fuentes conectadas)

4 Botón **Capture** (captura la imagen proyectada en modo de anotación)

5 Botón **Print** (imprime la imagen proyectada)

6 Botón **Save** (guarda la imagen proyectada)

7 Puerto USB-B para conectar una computadora (en la parte inferior del panel de control de pared)

8 Puerto **USB-A** para conectar una unidad de memoria USB u otro dispositivo de almacenamiento (debajo de la cubierta inferior)

9 Puerto **Printer** USB-A para conectar una impresora (debajo de la cubierta superior)

10 Puerto **USB-B** para conectar un dispositivo al proyector para imprimir o para acceder a la unidad de memoria (debajo de la cubierta superior)

11 Puerto **USB-A** para conectar un dispositivo al proyector para utilizar las funciones interactivas (debajo de la cubierta superior)

12 Puerto **Remote** para conectar el cable para el control remoto opcional (debajo de la cubierta superior)

13 Áreas de emisión de luz (emiten señales del control remoto)

14 Cubierta inferior (ábrala para conectar una unidad de memoria USB u otro dispositivo de almacenamiento)

15 Cubierta superior (ábrala para conectar cables o para reemplazar las pilas)

16 Cubierta de cables (ábrala cuando los cables están instalados dentro de una pared)

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Configuración del proyector

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para configurar el proyector.

Colocación del proyector

Retiro e instalación de la cubierta de cables

Ajuste del ángulo de la unidad táctil

Instalación de las patas del proyector

Conexiones del proyector

Instalación de las pilas del control remoto

Instalación de las pilas de los lápices

Instalación de las pilas del panel de control de pared

Colocación del proyector

El proyector de distancia ultra corta está diseñado para ser instalado en una pared (con un soporte para montaje) o verticalmente en una mesa (con un soporte para montaje) para crear un espacio de trabajo interactivo en la superficie de la mesa.

Tenga en cuenta estas recomendaciones cuando seleccione una ubicación para el proyector:

- Siga las instrucciones de la *Guía de instalación* para instalar el proyector utilizando el equipo de montaje incluido.
- Deje suficiente espacio alrededor y por debajo del proyector para proporcionar una ventilación adecuada y no lo coloque sobre o cerca de elementos que puedan bloquear las ranuras de ventilación.
- Coloque el proyector dentro del alcance de una toma de corriente o de un cable de extensión con conexión a tierra.
- Si va a instalar el proyector verticalmente en un escritorio o una mesa, se requiere el soporte para montaje en mesa (V12H516020).
- Si va a instalar el proyector en una pared, se requiere el soporte para montaje en pared (V12H675020).

Opciones de configuración e instalación del proyector

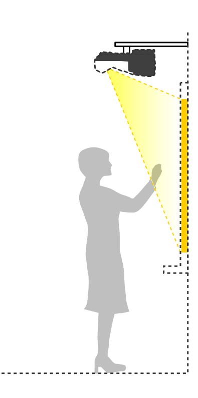
Distancia de proyección

Tema principal: Configuración del proyector

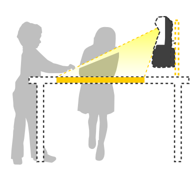
Opciones de configuración e instalación del proyector

Puede configurar o instalar el proyector en las siguientes posiciones:

Montado en la pared o en el techo



Montado verticalmente sobre una mesa para crear un espacio de trabajo interactivo



Donde sea que instale el proyector, asegúrese de colocarlo directamente enfrente de la pantalla, de modo que quede perpendicular a ella.

Tema principal: Colocación del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Distancia de proyección

La distancia a la cual coloca el proyector de la pantalla determina el tamaño aproximado de la imagen. El tamaño de la imagen aumenta entre más lejos esté el proyector de la pantalla, pero puede variar dependiendo del factor de zoom, la relación de aspecto y otros ajustes.

Use las tablas que se presentan a continuación para determinar aproximadamente qué tan lejos colocar el proyector de la pantalla en base al tamaño de la imagen proyectada. (Es posible que las cifras de conversión se hayan redondeado hacia arriba o abajo). Para obtener más información e instrucciones de instalación, consulte la *Guía de instalación* incluida con el soporte para montaje en pared. También puede utilizar el Calculador de distancias en la página global.latin.epson.com.

Nota: Todos las alturas mínimas de techo están basadas en una imagen a 30 pulg. (76 cm) del piso.

Relación de aspecto 16:10

Tamaño de imagen diagonal	Altura mínima del techo	Ancho de la imagen	Altura de la imagen	Distancia mínima de proyección	Distancia de la parte superior de la imagen a los agujeros de la placa de pared
60 pulg.	78,7 pulg. (199,8 cm)	50,9 pulg. (129,2 cm)	31,8 pulg. (80,8 cm)	2,5 pulg. (6,2 cm)	6,9 pulg. (17,4 cm)
70 pulg.	85,0 pulg. (215,9 cm)	59,4 pulg. (150,8 cm)	37,1 pulg. (94,2 cm)	4,9 pulg. (12,4 cm)	7,9 pulg. (20,1 cm)
80 pulg.	91,4 pulg. (232,0 cm)	67,8 pulg. (172,3 cm)	42,4 pulg. (107,7 cm)	7,3 pulg. (18,7 cm)	9,0 pulg. (22,7 cm)
88 pulg.	96,4 pulg. (245,0 cm)	74,6 pulg. (189,5 cm)	46,6 pulg. (118,5 cm)	9,3 pulg. (23,6 cm)	9,8 pulg. (24,9 cm)
90 pulg.	97,7 pulg. (248,2 cm)	76,3 pulg. (193,9 cm)	47,7 pulg. (121,2 cm)	9,8 pulg. (24,9 cm)	10,0 pulg. (25,4 cm)
100 pulg.	104,1 pulg. (264,3 cm)	84,8 pulg. (215,4 cm)	53,0 pulg. (134,6 cm)	12,2 pulg. (31,1 cm)	11,1 pulg. (28,1 cm)

Relación de aspecto 16:9

Tamaño de imagen diagonal	Altura mínima del techo	Ancho de la imagen	Altura de la imagen	Distancia mínima de proyección	Distancia de la parte superior de la imagen a los hoyos de la placa de pared
59 pulg.	77,5 pulg. (196,8 cm)	51,5 pulg. (130,6 cm)	28,9 pulg. (73,5 cm)	2,6 pulg. (6,6 cm)	8,5 pulg. (21,7 cm)
60 pulg.	78,1 pulg. (198,3 cm)	52,3 pulg. (132,8 cm)	29,4 pulg. (74,7 cm)	2,9 pulg. (7,3 cm)	8,7 pulg. (22,0 cm)
70 pulg.	84,3 pulg. (214,2 cm)	61,0 pulg. (155,0 cm)	34,3 pulg. (87,2 cm)	5,4 pulg. (13,7 cm)	10,0 pulg. (25,4 cm)
77 pulg.	88,7 pulg. (225,3 cm)	67,1 pulg. (170,5 cm)	37,8 pulg. (95,9 cm)	7,1 pulg. (18,1 cm)	11,0 pulg. (27,8 cm)
80 pulg.	90,6 pulg. (230,1 cm)	69,7 pulg. (177,1 cm)	39,2 pulg. (99,6 cm)	7,9 pulg. (20,0 cm)	11,4 pulg. (28,9 cm)
90 pulg.	96,8 pulg. (246,0 cm)	78,4 pulg. (199,2 cm)	44,1 pulg. (112,1 cm)	10,4 pulg. (26,4 cm)	12,7 pulg. (32,3 cm)
97 pulg.	101,2 pulg. (257,1 cm)	84,5 pulg. (214,7 cm)	47,6 pulg. (120,8 cm)	12,2 pulg. (30,9 cm)	13,7 pulg. (34,7 cm)

Relación de aspecto 4:3

Tamaño de imagen diagonal	Altura mínima del techo	Ancho de la imagen	Altura de la imagen	Distancia mínima de proyección	Distancia de la parte superior de la imagen a los agujeros de la placa de pared
53 pulg.	78,7 pulg. (199,8 cm)	42,4 pulg. (107,7 cm)	31,8 pulg. (80,8 cm)	2,5 pulg. (6,2 cm)	6,9 pulg. (17,4 cm)
60 pulg.	83,7 pulg. (212,5 cm)	48 pulg. (121,9 cm)	36 pulg. (91,4 cm)	4,4 pulg. (11,2 cm)	7,7 pulg. (19,5 cm)
70 pulg.	90,9 pulg. (230,8 cm)	56,0 pulg. (142,2 cm)	42 pulg. (106,7 cm)	7,2 pulg. (18,2 cm)	8,9 pulg. (22,5 cm)
77 pulg.	95,9 pulg. (243,6 cm)	61,6 pulg. (156,5 cm)	46,2 pulg. (117,3 cm)	9,1 pulg. (23,1 cm)	9,7 pulg. (24,7 cm)

Tamaño de imagen diagonal	Altura mínima del techo	Ancho de la imagen	Altura de la imagen	Distancia mínima de proyección	Distancia de la parte superior de la imagen a los agujeros de la placa de pared
80 pulg.	98,1 pulg. (249,1 cm)	64 pulg. (162,6 cm)	48 pulg. (121,9 cm)	9,9 pulg. (25,2 cm)	10,1 pulg. (25,6 cm)
88 pulg.	103,8 pulg. (263,7 cm)	70,4 pulg. (182,9 cm)	52,8 pulg. (134,1 cm)	12,1 pulg. (30,8 cm)	11,0 pulg. (28,0 cm)

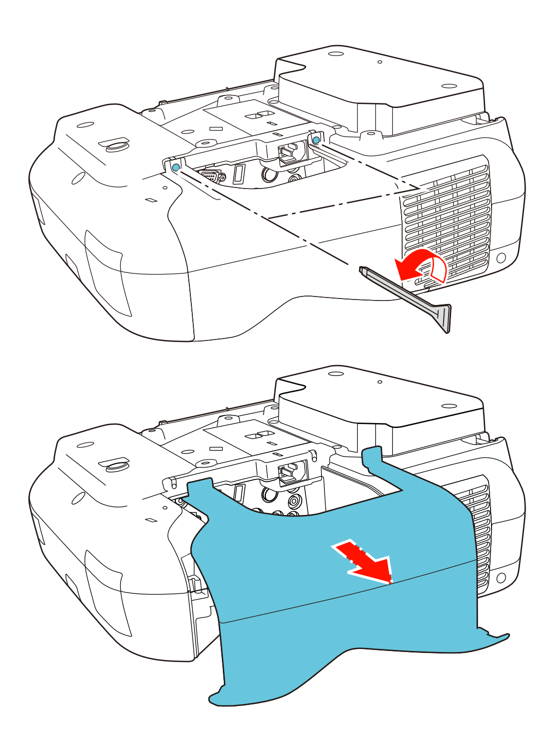
Tema principal: Colocación del proyector

Retiro e instalación de la cubierta de cables

Antes de que pueda conectar un equipo al proyector, necesita retirar la cubierta de cables.

1. Retire los dos tornillos de la cubierta de cables (destornillador no incluido).

2. Retire la cubierta de cables.



Para instalar la cubierta de cables, colóquela en su lugar y apriete los tornillos.

Tema principal: Configuración del proyector

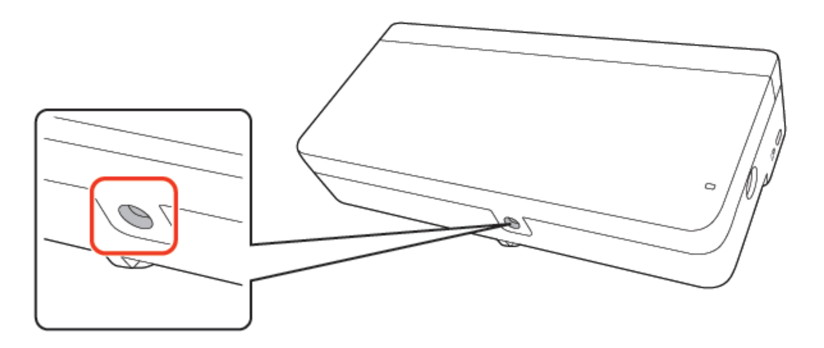
Ajuste del ángulo de la unidad táctil

Puede ajustar el ángulo de la unidad táctil para detectar la posición de sus dedos.

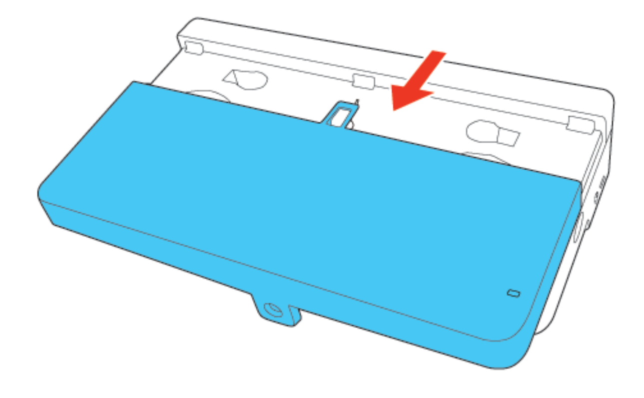
Nota: Las instrucciones requieren que la unidad táctil esté montada y conectada de acuerdo con las instrucciones de la *Guia de instalación* incluida con el proyector o equipo de montaje.

1. Encienda el proyector.

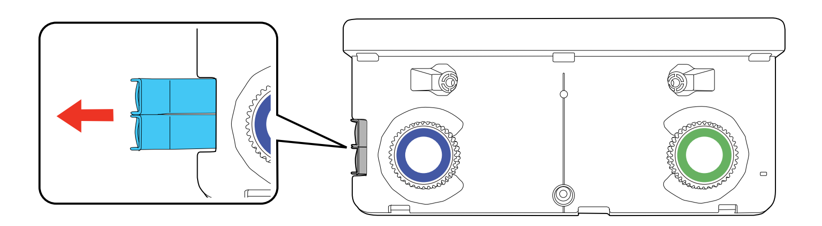
2. Afloje el tornillo en la parte inferior de la unidad táctil.



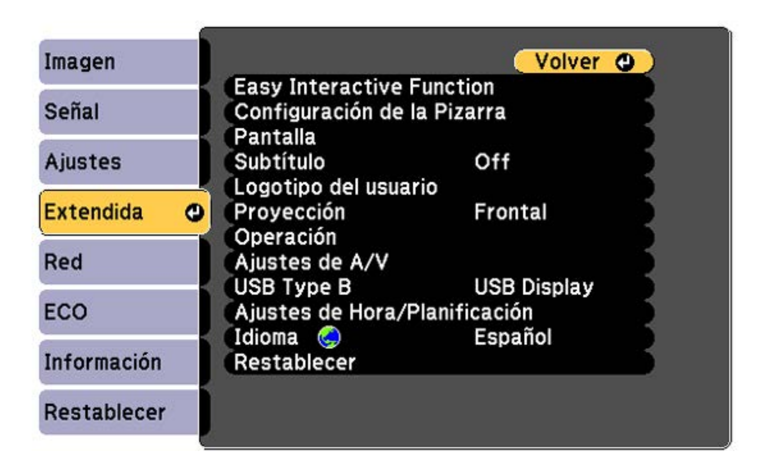
3. Retire la tapa de la unidad táctil.



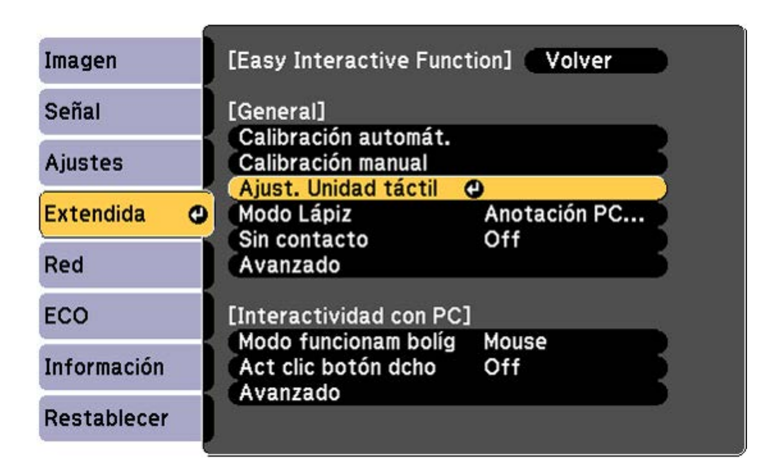
4. Retire los marcadores del interior de la unidad táctil.



5. Pulse el botón **Menu** del control remoto o del panel de control del proyector.
6. Seleccione **Easy Interactive Function** del menú **Extendida**.



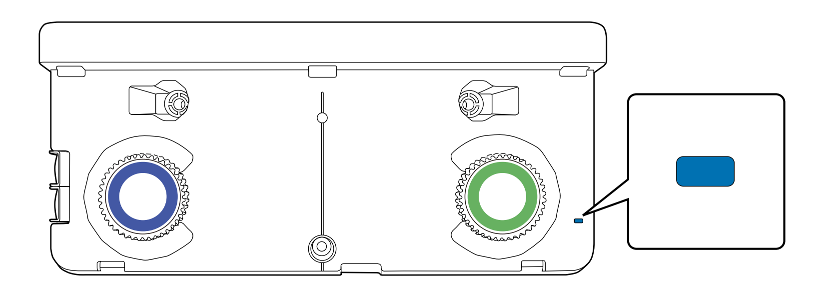
7. Seleccione **Configuración de la unidad táctil**.



8. Confirme que el ajuste **Alimentación** esté en **On**.



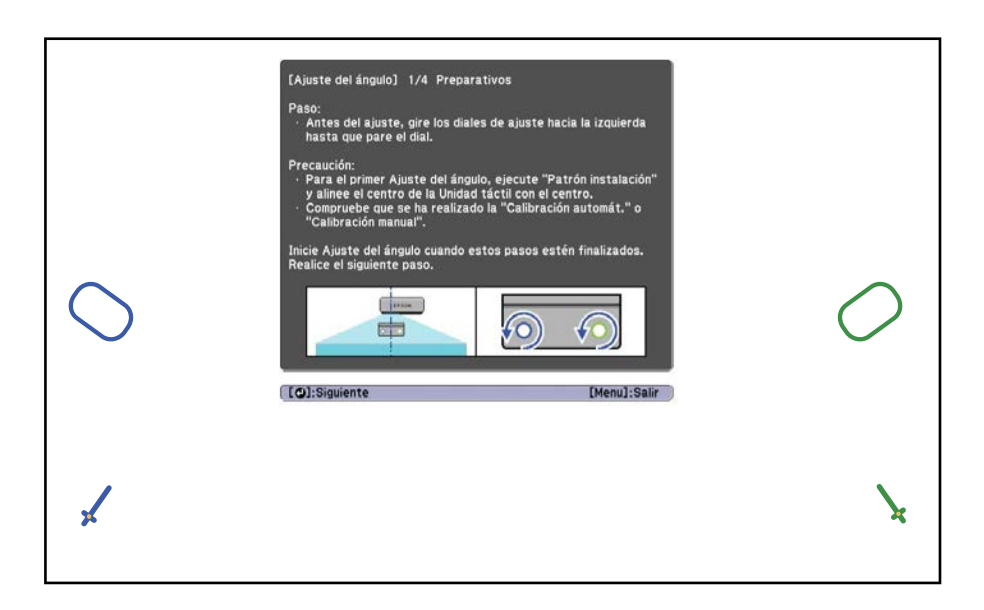
El indicador de encendido de la unidad táctil se enciende y el cambia a azul.



Advertencia: No mire hacia la ventana de proyección o los puertos de difusión del láser de la unidad táctil (localizados en la parte inferior de la unidad táctil); esto podría lastimarle la vista.

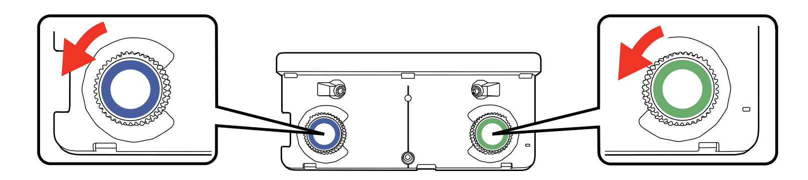
9. Seleccione **Ajuste del ángulo**.

Verá la pantalla de Ajuste del ángulo.



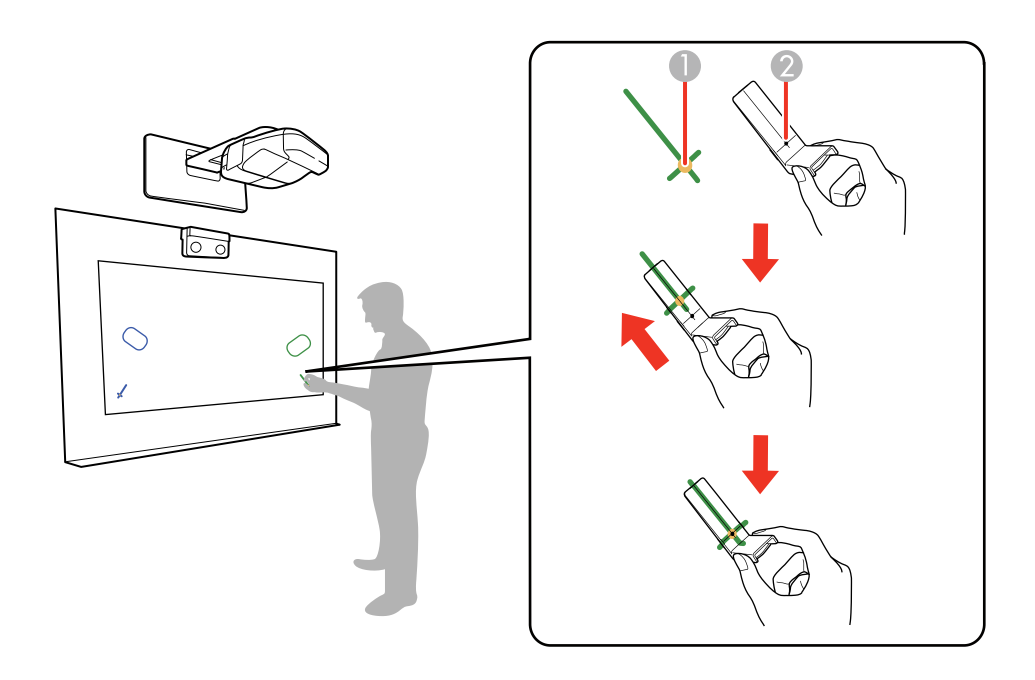
10. Gire los diales de ajuste de la unidad táctil hacia la izquierda hasta que escuche un clic. Pulse el botón ↵ del control remoto.

    Nota: Deje de girar los diales cuando escuche el clic.



11. Coloque los dos marcadores que retiró de la unidad táctil en las posiciones indicadas en la pantalla ( ) ( ).

12. Ajuste la posición de los marcadores para que las cruces (A) coincidan con los puntos (B) de las posiciones de los marcadores ( ) ( ). Mueva el marcador sobre la cruz hasta que las líneas de la cruz se alinean con las líneas del marcador.

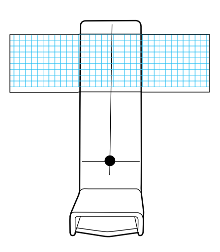


13. Cuando aparezcan los punteros ( ) ( ) con el mismo color (azul y verde) que los marcadores de posición a la derecha y a la izquierda de la superficie de proyección, coloque los marcadores en la superficie de proyección como se indica a continuación:

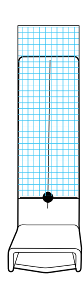
- Para pantallas magnéticas: Coloque la parte inferior del marcador en la pantalla.

- Para pantallas que no son magnéticas: Use la cinta adhesiva incluida para fijar los marcadores. Fije el extremo del marcador a la pantalla con la cinta.

Posición correcta:

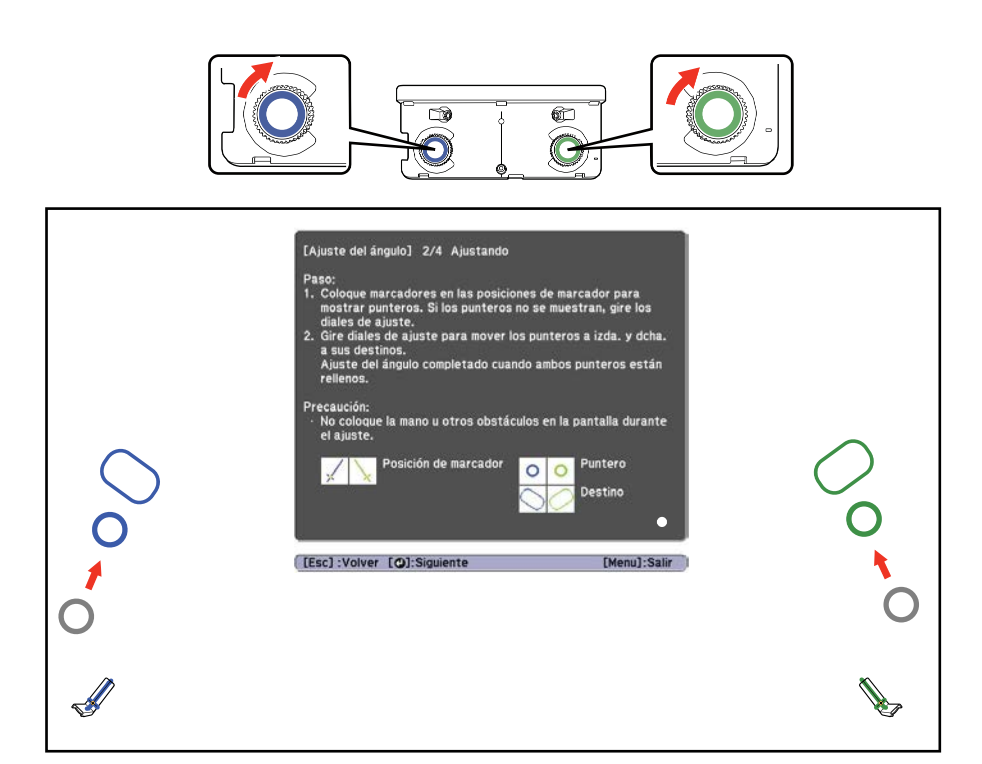


Posición incorrecta:

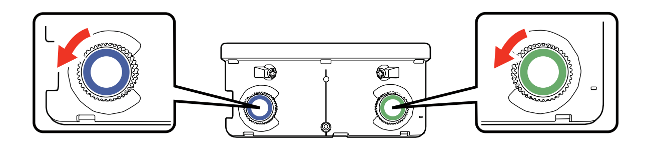


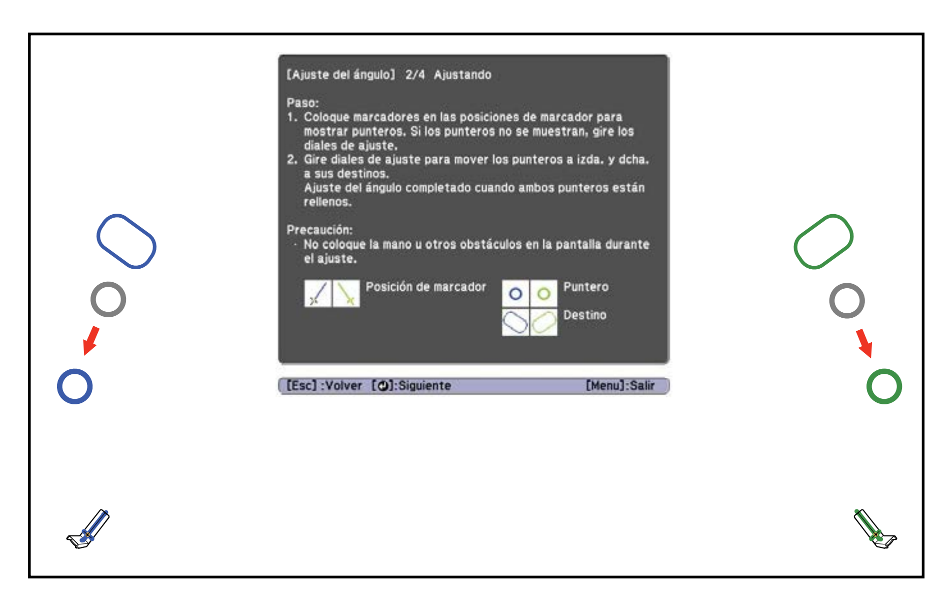
Nota: Aparte de los marcadores, no coloque otros objetos cerca de la imagen proyectada mientras esté ajustando el ángulo. Si hay otros objetos en la imagen proyectada, es posible que el ajuste de ángulo no se complete correctamente.

14. Gire los diales de ajuste de la unidad táctil para mover los punteros dentro del blanco del mismo color (azul y verde) en ambos lados.
    Girar el dial de ajuste hacia la derecha mueve el puntero diagonalmente hacia el centro de la imagen proyectada.



Girar el dial de ajuste hacia la izquierda mueve el puntero diagonalmente alejándolo del centro de la imagen proyectada.



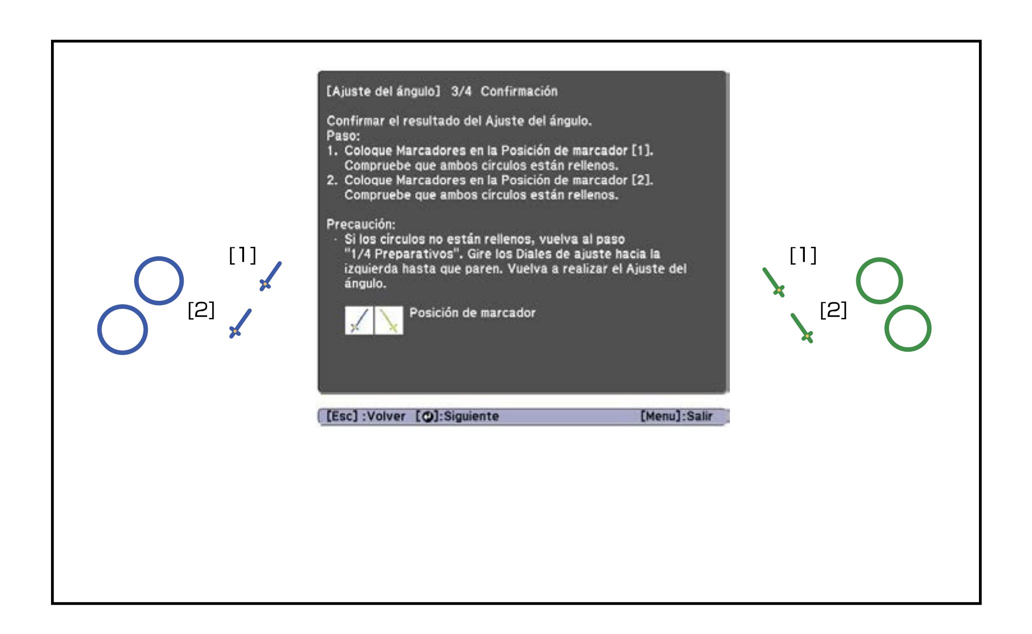


Cuando los punteros estén dentro del destino deseado, los colores dejan de parpadear ( ) ( )

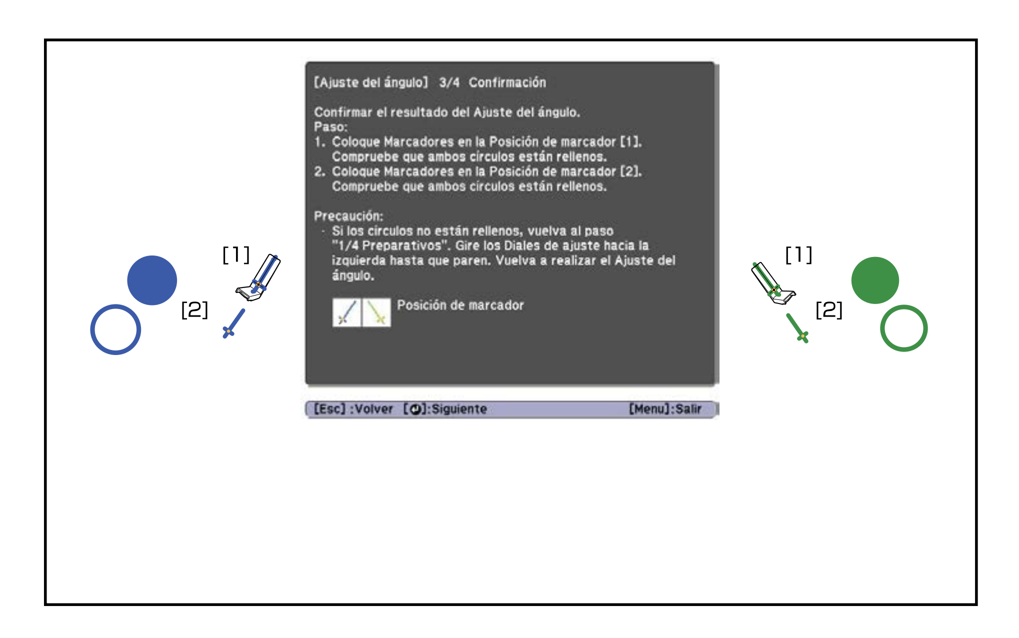
Nota: Si uno de los diales hace un clic, el puntero no se desplazará más. Cuando gire los diales, tenga cuidado que la sombra de sus brazos o su cuerpo no cubran los marcadores.

15. Cuando los punteros dejen de parpadear, pulse el botón ↵ del control remoto.

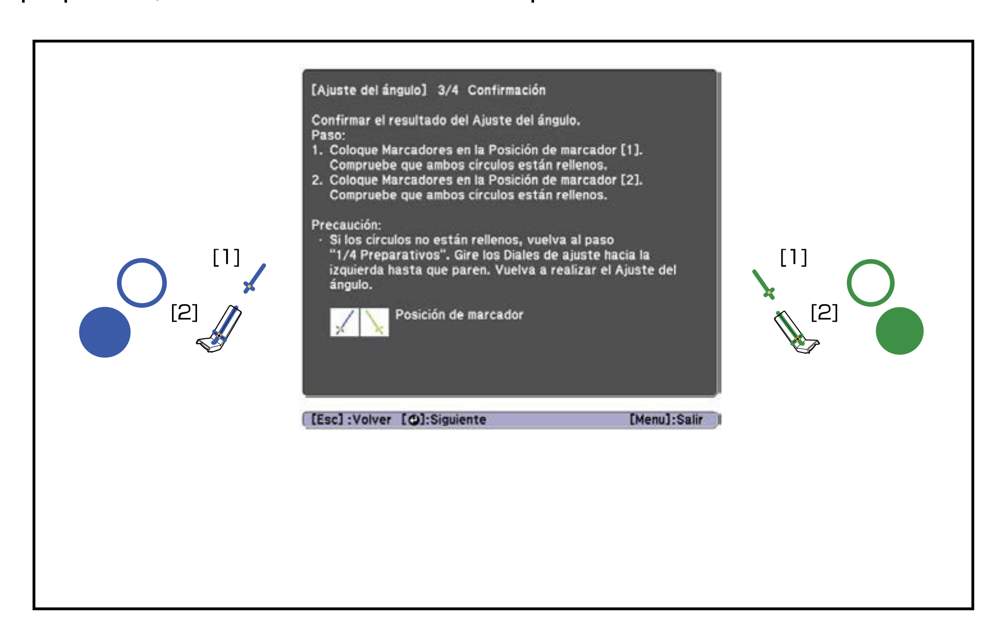
Verá la siguiente pantalla de ajuste.



16. Coloque los marcadores en las posiciones superiores [1]. Si el ajuste de ángulo se realiza correctamente, los punteros superiores dejarán de parpadear. Si los punteros superiores no dejan de parpadear, comience otra vez desde el paso 9.



17. Coloque los marcadores en las posiciones inferiores [2]. Cuando se realiza el ajuste de ángulos correctamente, los punteros inferior dejan de parpadear. Si los punteros inferiores no dejan de parpadear, comience otra vez desde el paso 9.



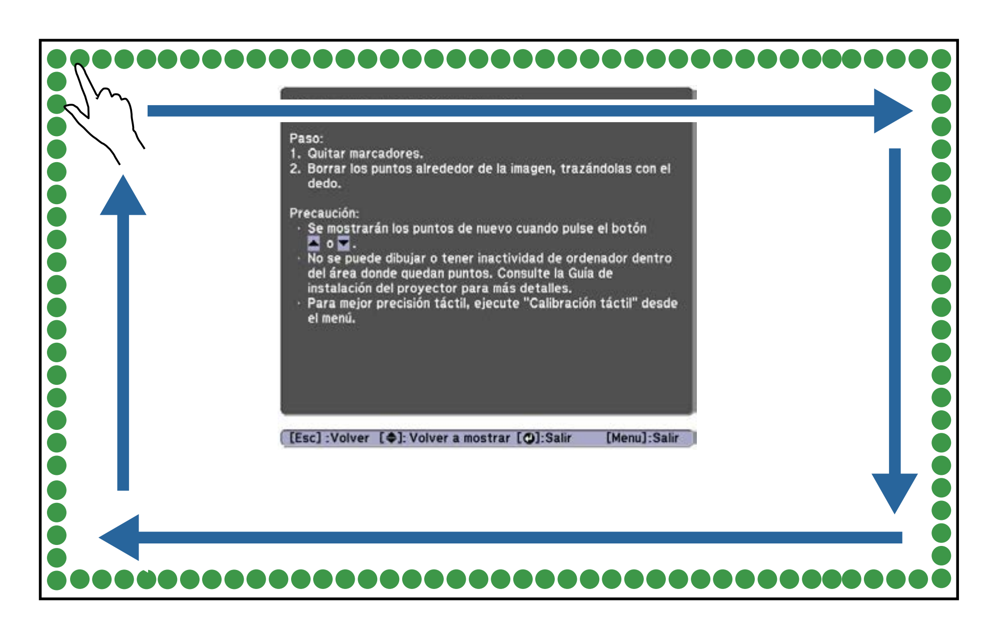
18. Cuando haya terminado de revisar las posiciones de los marcadores, retire los marcadores y pulse el botón ↵ en el control remoto.

Verá la siguiente pantalla de confirmación:



19. Trace los puntos con el dedo, como se muestra. Cuando el ajuste de ángulo se realiza correctamente, los puntos trazados desaparecen.

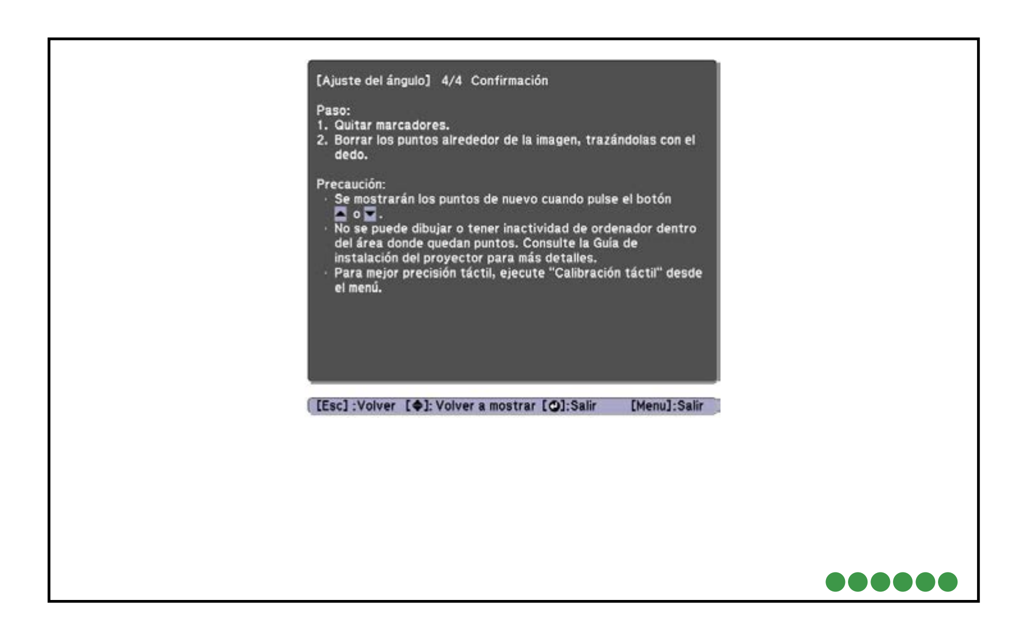
    Nota: Es posible que las operaciones táctiles no funcionen correctamente si está usando vendas, uñas artificiales, esmalte o cualquier otra cosa que le podría obstruir los dedos.



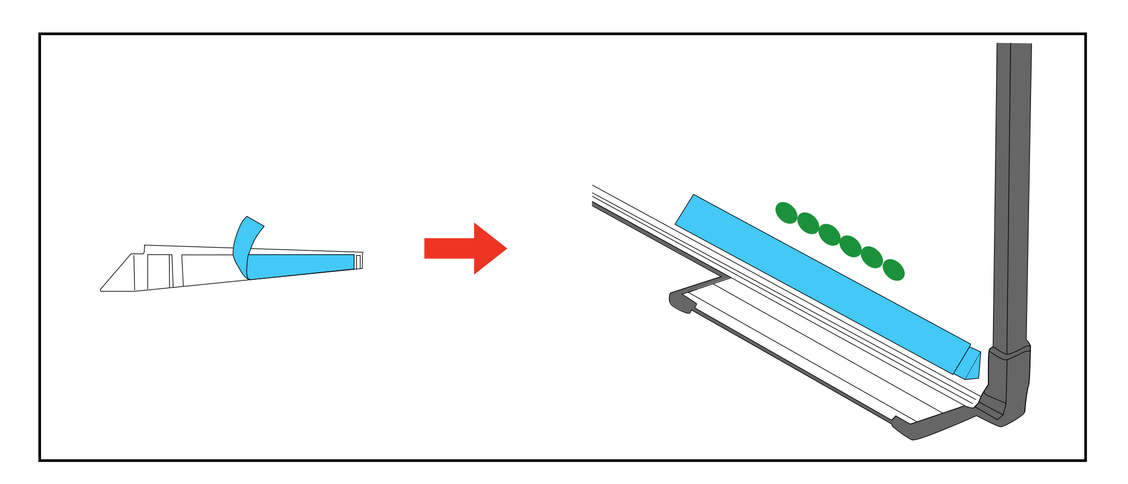
20. Cuando hayan desaparecido todos los puntos, presione el botón ↵ del control remoto y continué con el siguiente paso.
    Si queda un punto (como se muestra a continuación), haga lo siguiente:

    - Retire cualquier obstáculo que se encuentre alrededor de la pantalla proyectada. Cuando haya terminado, presione el botón de flecha hacia arriba o hacia abajo en el control remoto y repita el paso 19.
    - Si aún hay puntos después de retirar los obstáculos, dé 1/4 de giro hacia la izquierda. Presione el botón de flecha hacia arriba o hacia abajo en el control remoto y repita el paso 19.

- Si aún quedan puntos o no puede retirar los obstáculos, tal como la bandeja o el marco de la pizarra, continué con el paso 21.



21. Si hay un obstáculo que no puede retirar, como la bandeja o el marco de la pizarra, retire la cinta adhesiva de la parte posterior de los deflectores infrarrojos incluidos y péguelos en la pantalla para que el láser no se refleje en la pantalla.
    Pegue los deflectores entre los puntos y los obstáculos y ajuste el número de deflectores según el número de puntos.

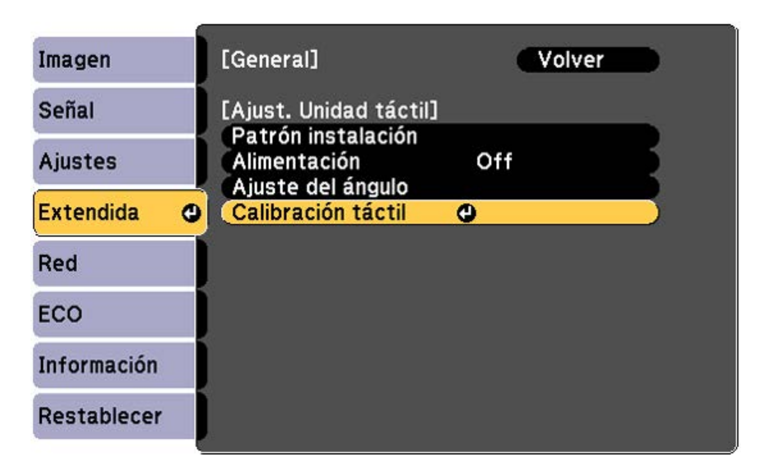


Nota: No retire un deflector infrarrojo una vez que lo haya colocado en su lugar. No coloque cinta adhesiva o ningún objeto en los deflectores infrarrojos. Los deflectores no funcionarán correctamente si coloca algo sobre ellos.

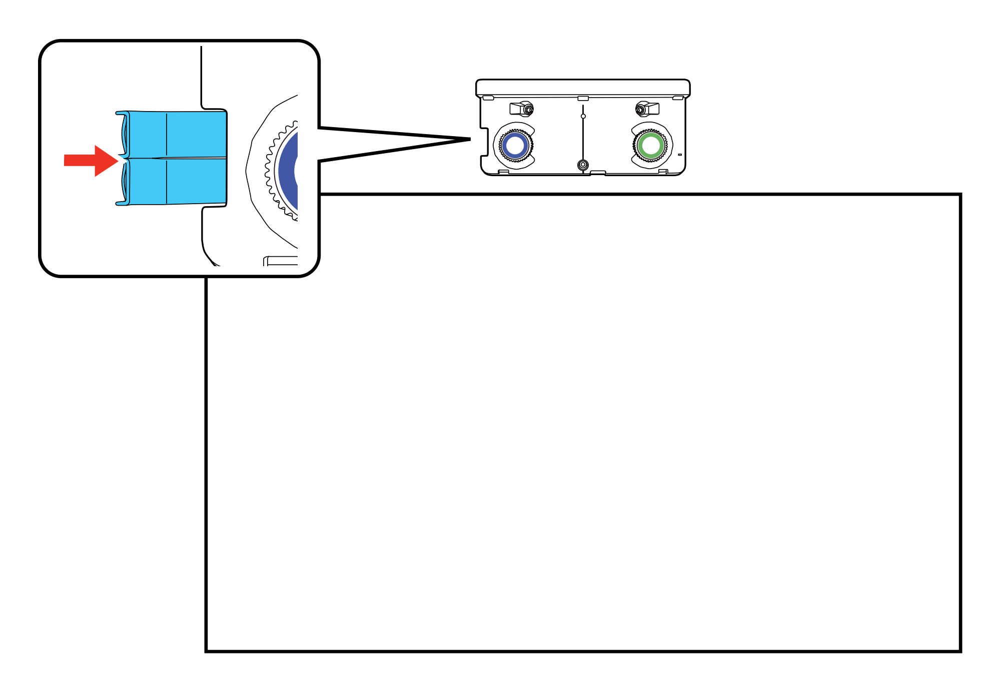
22. Después de colocar los deflectores infrarrojos, presione el botón de flecha hacia arriba o hacia abajo del control remoto y repita el paso 19.
    Si los puntos no desaparecen incluso después de haber colocado los deflectores infrarrojos, dé 1/4 de giro hacia la izquierda. Pulse el botón de flecha hacia arriba o hacia abajo del control remoto y repita el paso 19.

Nota: Si los puntos no desaparecen incluso después de haber realizado el proceso previamente descrito, comuníquese con el departamento de soporte técnico de Epson.

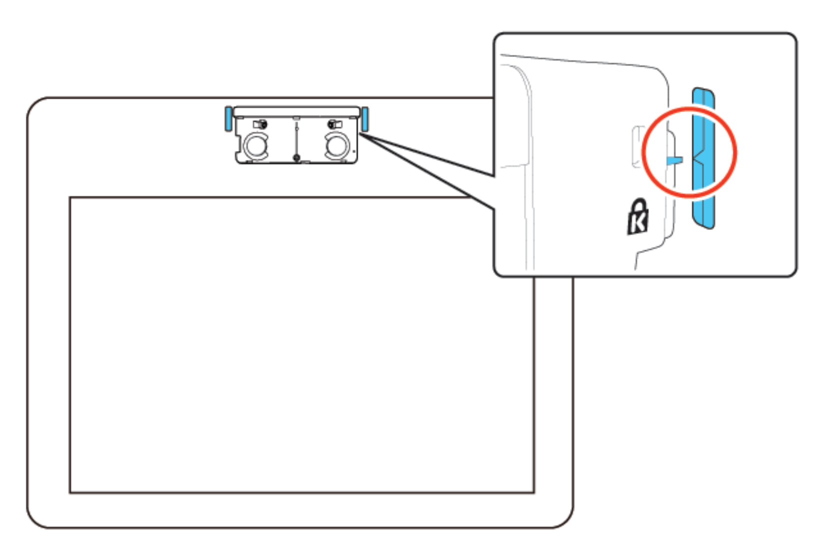
23. Realice la calibración táctil presionando el botón **Menu** en el control remoto. En el menú **Extendida**, seleccione **Easy Interactive Function** y luego seleccione **Ajuste de Unidad táctil**. Seleccione **Calibración táctil** y siga las siguientes instrucciones.



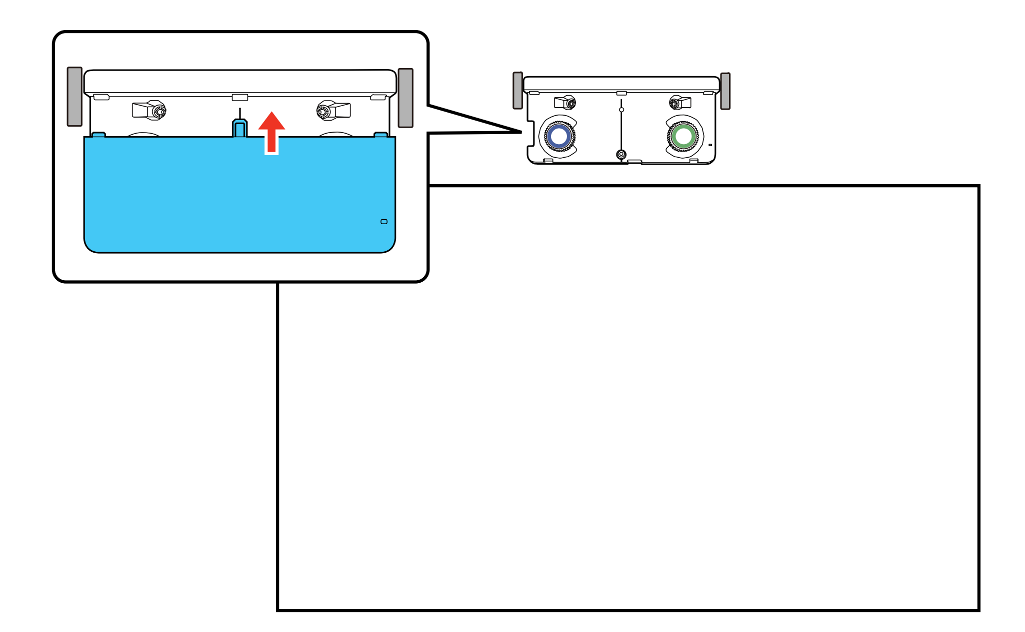
24. Después de que haya completado la calibración táctil, guarde los marcadores dentro de la unidad táctil.



25. Adhiera las etiquetas incluidas a cualquiera de las lengüetas laterales de la unidad táctil. Asegure que el centro de las etiquetas coincida con las lengüetas de la unidad táctil.
    Si la unidad táctil se mueve fuera de posición, use la posición de las etiquetas para determinar dónde reposicionar la unidad táctil.



26. Coloque la tapa de la unidad táctil. Apriete el tornillo de la parte inferior de la tapa.



Tema principal: Configuración del proyector

Referencias relacionadas

Instrucciones importantes de seguridad de la unidad táctil

Tareas relacionadas

Calibración para la función de interactividad táctil

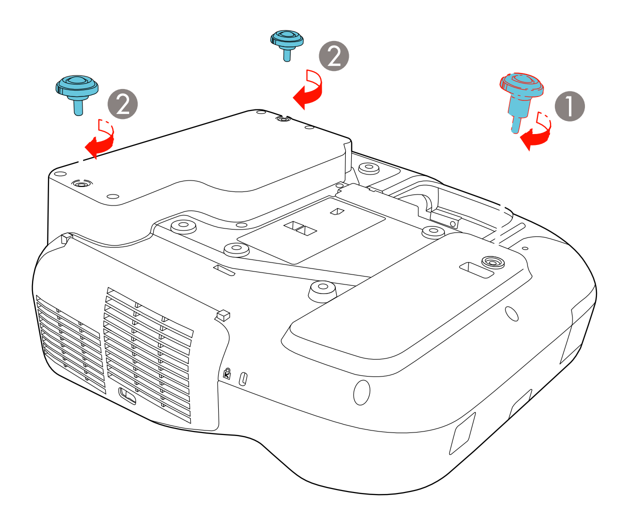
Uso de las operaciones táctiles

Instalación de las patas del proyector

Para utilizar el proyector sobre una mesa o un carrito, primero debe instalar las patas. (BrightLink Pro 1420Wi). Luego puede utilizar las patas para ajustar la posición de la imagen.

1. Coloque el proyector boca abajo.

2. Introduzca la pata más grande en el orificio ubicado en la parte frontal del proyector.



1 Pata frontal (más grande)

2 Patas traseras

3. Introduzca las dos patas más pequeñas en los orificios ubicados en la parte posterior del proyector.

Tema principal: Configuración del proyector

Conexiones del proyector

Puede conectar el proyector a una variedad de fuentes de computadora, vídeo y audio para mostrar presentaciones, películas u otras imágenes, con o sin sonido.

- Conecte cualquier tipo de computadora que tenga un puerto USB, un puerto de salida de vídeo (monitor) estándar o un puerto HDMI.
- Para la proyección de vídeo, conecte dispositivos como reproductores de DVD, consolas de juegos, cámaras digitales y teléfonos inteligentes a los puertos de salida de video compatibles.
- Si su presentación o vídeo incluye sonido, puede conectar cables de entrada de audio, si es necesario.
- Para realizar presentaciones sin utilizar una computadora, puede conectar dispositivos USB (como una unidad flash o una cámara) o una cámara de documentos Epson (no incluida).

Precaución: Si usa el proyector en altitudes superiores a los 4921 pies (1500 m), active el ajuste **Modo alta altitud** para asegurar que la temperatura interna del proyector se regule correctamente.

Conexión de computadoras

Conexión de fuentes de vídeo

Conexión de un monitor de computadora externo

Conexión de altavoces externos

Conexión de dispositivos USB externos

Conexión de una impresora al panel de control de pared

Conexión de una cámara de documentos

Conexión de varios proyectores del mismo modelo

Tema principal: Configuración del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Conexión de computadoras

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para conectar una computadora al proyector.

Conexión de una computadora para vídeo y audio a través de USB

Conexión de una computadora para vídeo VGA

Conexión de una computadora para vídeo y audio HDMI

Conexión de una computadora para uso de los lápices o control del mouse USB

Conexión de una computadora para sonido

Conexión de una computadora al panel de control de pared

Tema principal: Conexiones del proyector

Conexión de una computadora para vídeo y audio a través de USB

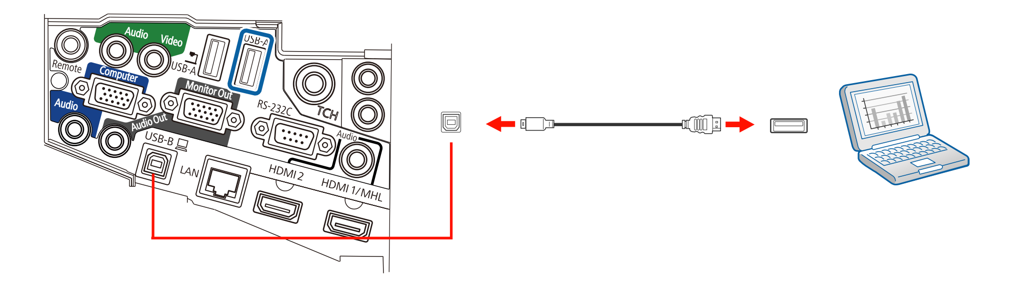
Si su computadora cumple con los requisitos de sistema, puede enviar señales de vídeo y de audio al proyector a través del puerto USB de la computadora (de preferencia un puerto USB 2.0). Conecte el proyector a su computadora con un cable USB.

También puede conectar su computadora el panel de control de pared.

Nota: Esto también le permite utilizar los lápices interactivos con la computadora. Necesita cambiar el ajuste **USB Type B** en el menú Extendida del proyector antes de que pueda proyectar a través del puerto USB. Tenga en cuenta que el uso de USB Display reducirá la función de los lápices interactivos. Para el mejor rendimiento, se recomiendan las conexiones VGA o HDMI.

Nota: Puede conectar el cable USB de su computadora al panel de control de pared en vez de conectarlo directamente al proyector.

1. Encienda la computadora.
2. Conecte el cable al puerto **USB-B** del proyector.



3. Conecte el otro extremo del cable a cualquier puerto USB disponible de la computadora.
4. Para utilizar USB Display, realice una de las siguientes acciones:
   - **Windows 8.x**: haga clic en **EPSON_PJ_UD** en la esquina derecha superior, luego seleccione **Ejecutar EMP_UDSE.exe** en el cuadro de diálogo que aparece para instalar el software Epson USB Display.
   - **Windows 7/Windows Vista**: seleccione **Ejecutar EMP_UDSE.exe** en el cuadro de diálogo que aparece en pantalla para instalar el software Epson USB Display.
   - **Windows XP**: espere mientras aparecen mensajes en la pantalla de su computadora y el proyector instala el software Epson USB Display en su computadora.
   - **Windows 2000**: seleccione **Mi PC**, **EPSON_PJ_UD** y **EMP_UDSE.exe** para instalar el software Epson USB Display.
   - **OS X**: la carpeta de configuración de USB Display aparece en la pantalla de su computadora. Seleccione el instalador **USB Display Installer** y siga las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar el software Epson USB Display.

   Siga las instrucciones que aparecen en pantalla. Solo necesita instalar este software la primera vez que conecte el proyector a la computadora.

El proyector muestra la imagen del escritorio de su computadora y reproduce sonido, si la presentación contiene audio.

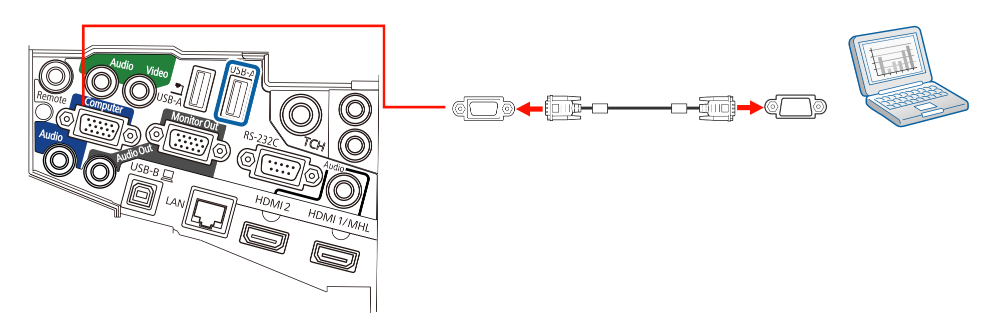
Tema principal: Conexión de computadoras

Conexión de una computadora para vídeo VGA

Puede conectar el proyector a su computadora con un cable VGA para computadora.

Nota: Para conectar una computadora Mac que tiene solo un puerto Mini DisplayPort, Thunderbolt o mini-DVI para salida de vídeo, es necesario obtener un adaptador que le permita conectarla al puerto de video VGA del proyector. Póngase en contacto con Apple para obtener información sobre las opciones de adaptadores compatibles.

1. Si es necesario, desconecte el cable de monitor de la computadora.
2. Conecte el cable VGA para computadora al puerto de monitor de su computadora.
3. Conecte el otro extremo a un puerto **Computer** del proyector.



4. Apriete los tornillos del conector VGA.

Tema principal: Conexión de computadoras

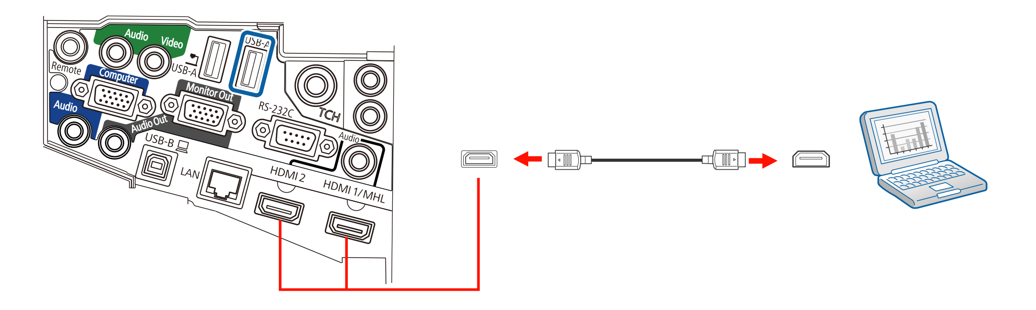
Conexión de una computadora para vídeo y audio HDMI

Si su computadora tiene un puerto HDMI, puede conectarla al proyector con un cable HDMI (no incluido).

Nota: Para conectar una computadora Mac que tiene solo un puerto Mini DisplayPort, Thunderbolt o mini-DVI para salida de vídeo, es necesario obtener un adaptador que le permita conectarla al puerto **HDMI** del proyector. Póngase en contacto con Apple para obtener información sobre las opciones de adaptadores compatibles. Es posible que las computadoras Mac más antiguas (2009 y anteriores) no puedan reproducir audio a través del puerto **HDMI**.

1. Conecte un extremo del cable HDMI al puerto de salida HDMI de la computadora.

2. Conecte el otro extremo a uno de los puertos HDMI del proyector.



Nota: El proyector convierte la señal de audio digital emitida por la computadora en una señal analógica mono para el altavoz interno o en una señal analógica estéreo si va a conectar altavoces externos.

Tema principal: Conexión de computadoras

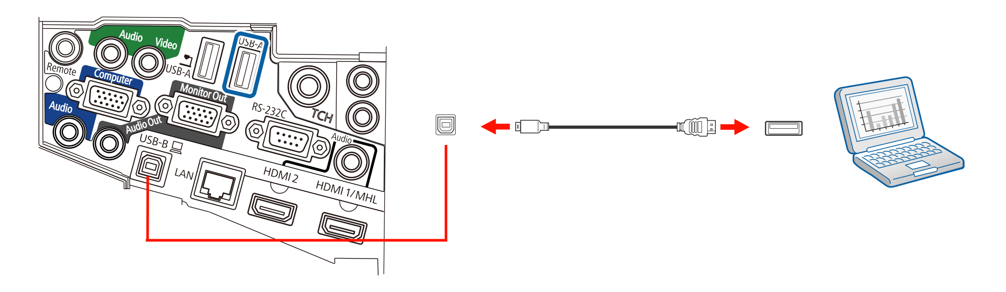
Conexión de una computadora para uso de los lápices o control del mouse USB

Si conectó su computadora a un puerto **Computer** o **HDMI** del proyector, también necesita conectar un cable USB para que pueda utilizar los lápices con su computadora.

Nota: Puede conectar el cable USB de su computadora al panel de control de pared en vez de conectarlo directamente al proyector.

Cuando conecta el cable USB, también puede configurar el control remoto para que actúe como mouse inalámbrico, pero no puede usar esta función al mismo tiempo que esté utilizando los lápices con la computadora.

1. Conecte un extremo del cable USB al puerto **USB-B** del proyector.



2. Conecte el otro extremo del cable a cualquier puerto USB disponible de la computadora.

Si desea utilizar el control remoto como mouse inalámbrico, necesita cambiar el ajuste **USB Type B** en el menú Extendida del proyector. También es posible que tenga que configurar la computadora para trabajar con un mouse USB externo. Consulte la documentación de su computadora para obtener más información.

Tema principal: Conexión de computadoras

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Piezas del proyector: Control remoto

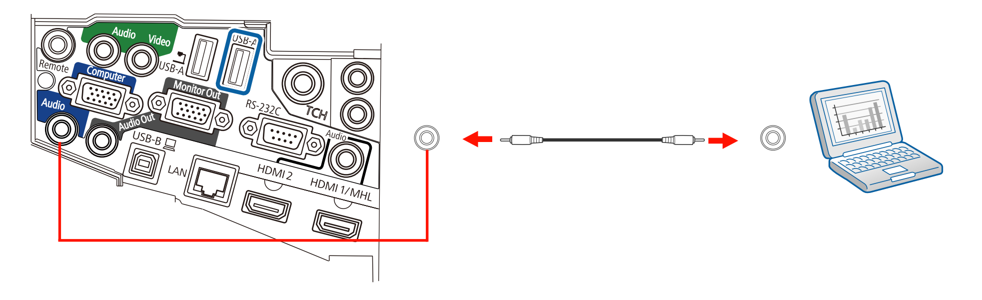
Tareas relacionadas

Uso del control remoto como mouse inalámbrico

Conexión de una computadora para sonido

Si la presentación que está realizando desde una computadora incluye sonido y no conectó la computadora al puerto **USB-B** o **HDMI** del proyector, de todas formas puede reproducir sonido a través del sistema de altavoces del proyector. Simplemente conecte un cable de audio con mini conexión estéreo de 3,5 mm (no incluido), tal como se describe aquí.

1. Conecte el cable de audio al enchufe para auriculares o de salida de audio de su computadora portátil o al puerto de salida de audio o de altavoces de su computadora de escritorio.
2. Conecte el otro extremo al puerto **Audio** que corresponde al puerto **Computer** que está usando.



Tema principal: Conexión de computadoras

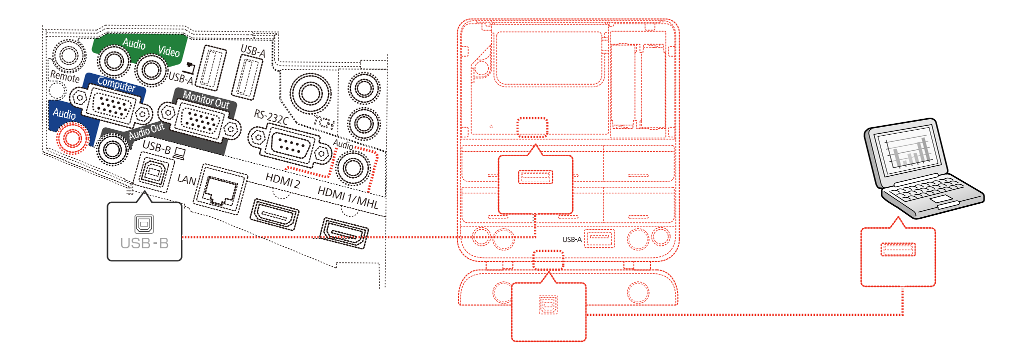
Conexión de una computadora al panel de control de pared

Si su computadora cumple los requisitos de sistema, puede enviar señales de vídeo y audio al proyector a través del puerto **USB-B** del panel de control de pared (de preferencia un puerto USB 2.0). Conecte el proyector y su computadora a la unidad de control con los cables USB.

Precaución: Asegure que el panel de control de pared esté a no más de 6,5 pies (2 m) del proyector, y que no haya ningún obstáculo bloqueando la señal del proyector. No coloque el panel de control de pared detrás de la superficie de proyección.

Nota: Esto también le permite utilizar los lápices interactivos con la computadora. Necesita configurar el ajuste **USB Type B** en el menú Extendida del proyector antes de que pueda proyectar a través del puerto USB. Tenga en cuenta que el uso de USB Display reducirá la función de los lápices interactivos. Para el mejor rendimiento, se recomiendan las conexiones VGA o HDMI, además de la conexión USB para usar los lapices interactivos.

1. Encienda la computadora.
2. Conecte un cable USB desde el puerto **USB-B** del proyector al puerto **USB-A** del panel de control de pared.
3. Conecte otro cable USB al puerto USB en la parte inferior del panel de control de pared y a cualquier puerto USB disponible en la computadora.



4. Para utilizar USB Display, realice una de las siguientes acciones:
   - **Windows 8.x**: haga clic en **EPSON_PJ_UD** en la esquina derecha superior, luego seleccione **Ejecutar EMP_UDSe.exe** en el cuadro de diálogo que aparece para instalar el software Epson USB Display.

- **Windows 7/Windows Vista**: seleccione **Ejecutar EMP_UDSE.exe** en el cuadro de diálogo que aparece en pantalla para instalar el software Epson USB Display.
- **Windows XP**: espere mientras aparecen mensajes en la pantalla de su computadora y el proyector instala el software Epson USB Display en su computadora.
- **Windows 2000**: seleccione **Mi PC**, **EPSON_PJ_UD** y **EMP_UDSE.EXE** para instalar el software Epson USB Display.
- **OS X**: la carpeta de configuración de USB Display aparece en la pantalla de su computadora. Seleccione el instalador **USB Display Installer** y siga las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar el software Epson USB Display.

Siga las instrucciones que aparecen en pantalla. Solo necesita instalar este software la primera vez que conecte el proyector a la computadora.

El proyector muestra la imagen del escritorio de su computadora y reproduce sonido, si la presentación contiene audio.

Tema principal: Conexión de computadoras

Conexión de fuentes de vídeo

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para conectar dispositivos de vídeo al proyector.

Conexión de una fuente de vídeo HDMI
Conexión a un dispositivo compatible con MHL
Conexión de una fuente de video componente a VGA
Conexión de una fuente de vídeo compuesto
Conexión de una fuente de vídeo para sonido

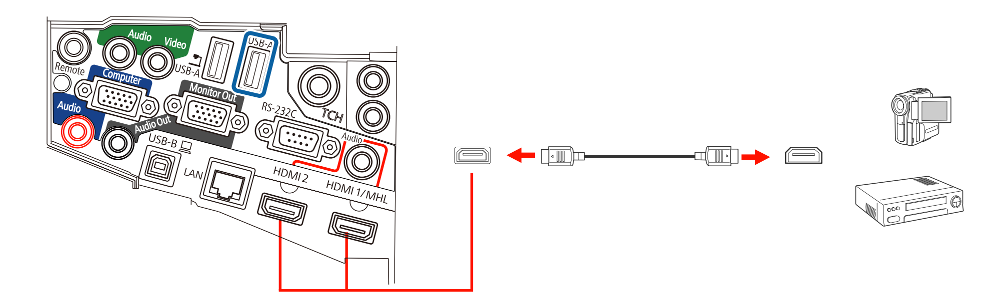
Tema principal: Conexiones del proyector

Conexión de una fuente de vídeo HDMI

Si su fuente de vídeo tiene un puerto HDMI, puede conectarla al proyector con un cable HDMI (no incluido). La conexión HDMI proporciona la mejor calidad de imagen.

1. Conecte un extremo del cable HDMI al puerto de salida HDMI de la fuente de vídeo.

2. Conecte el otro extremo a uno de los puertos HDMI del proyector.



Nota: El proyector convierte la señal de audio digital emitida por la fuente de vídeo en una señal analógica mono para el altavoz interno o en una señal analógica estéreo si va a conectar altavoces externos.

Tema principal: Conexión de fuentes de vídeo

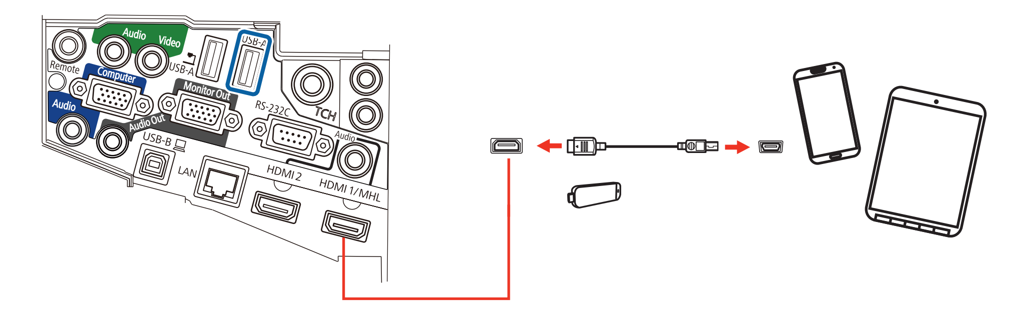
Conexión a un dispositivo compatible con MHL

Si tiene un teléfono inteligente o una tableta compatible con MHL, puede conectarlo al proyector utilizando ya sea un cable MHL o un cable HDMI con un adaptador MHL compatible con su dispositivo. Si tiene un dispositivo con un conector MHL integrado, conéctelo directamente al puerto **HDMI 1/MHL**.

Nota: Es posible que algunos dispositivos conectados al proyector no se carguen al utilizar un adaptador MHL.

1. Conecte un extremo del cable o del adaptador MHL al puerto Micro-USB de su dispositivo.
2. Si está utilizando un adaptador MHL, conéctelo a un cable HDMI compatible con MHL.

3. Conecte el otro extremo del cable al puerto **HDMI 1/MHL** del proyector.



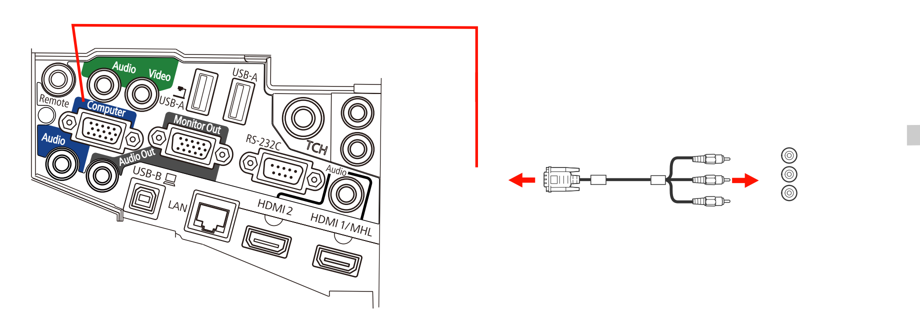
Nota: El proyector convierte la señal de audio digital emitida por la fuente de vídeo en una señal analógica mono para el altavoz interno o en una señal analógica estéreo si va a conectar altavoces externos.

Tema principal: Conexión de fuentes de vídeo

Conexión de una fuente de video componente a VGA

Si la fuente de vídeo tiene puertos de video componente, puede conectarla al proyector con un cable de video componente a VGA (no incluido). Dependiendo de los puertos de componentes, es posible que sea necesario utilizar un cable adaptador junto con el cable de video componente.

1. Conecte los conectores de componentes a los puertos de salida de vídeo componente del color correspondiente de la fuente, los cuales generalmente se denominan **Y**, **Pb**, **Pr** o **Y**, **Cb**, **Cr**. Si usa un adaptador, conecte estos conectores al cable de vídeo componente.
2. Conecte el conector VGA a un puerto **Computer** del proyector.



3. Apriete los tornillos del conector VGA.

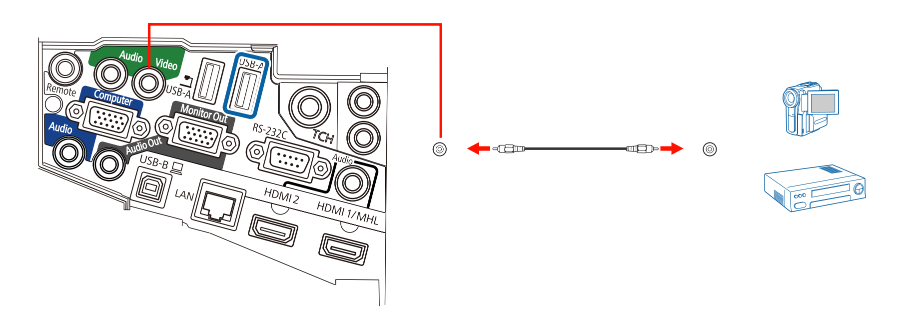
Si los colores de la imagen aparecen incorrectos, quizás tenga que cambiar el ajuste **Señal de entrada** en el menú Señal del proyector.

Tema principal: Conexión de fuentes de vídeo

Conexión de una fuente de vídeo compuesto

Si la fuente de vídeo tiene un puerto de vídeo compuesto, puede conectarla al proyector con un cable de vídeo tipo RCA o A/V (no incluido).

1. Conecte el cable con el conector amarillo al puerto de salida de vídeo amarillo de la fuente de vídeo.
2. Conecte el otro extremo al puerto **Video** del proyector.



Tema principal: Conexión de fuentes de vídeo

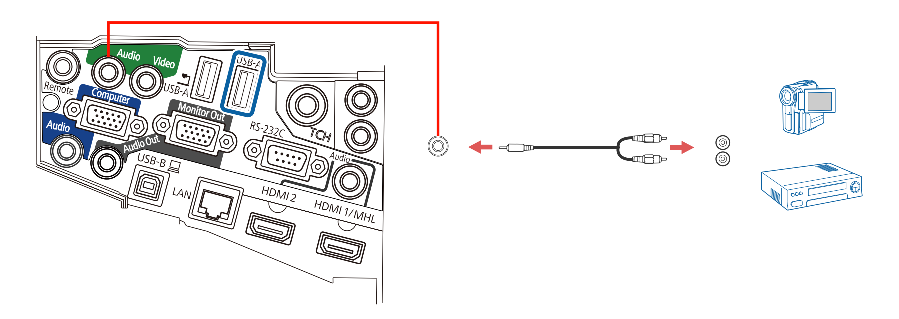
Conexión de una fuente de vídeo para sonido

Puede reproducir sonido por medio del sistema de altavoces del proyector si la fuente de vídeo tiene puertos de salida de audio. Conecte el proyector a la fuente de vídeo con un cable adaptador con mini conexión estéreo (con un mini enchufe de 3,5 mm y dos enchufes RCA).

Nota: Si conectó una fuente de vídeo al proyector utilizando un cable HDMI o MHL, la señal de audio se transfiere con la señal de vídeo; no necesita un cable adicional para el sonido.

1. Conecte un extremo del cable de audio a los puertos de salida de audio de la fuente de vídeo.

2. Conecte el otro extremo del cable al puerto o los puertos **Audio** del proyector.



Nota: Para añadir sonido adicional, conecte su fuente de vídeo y altavoces a un receptor de audio/vídeo, luego conecte el receptor al proyector utilizando una de las salidas de vídeo compatibles del receptor (una conexión HDMI proporciona la mejor calidad de imagen, si está disponible). También puede conectar altavoces a cualquier fuente de vídeo que tenga sus propias conexiones de altavoces. Además puede conectar altavoces o audífonos externos al puerto **Audio Out** con un cable de mini conexión estéreo de 35 mm.

Tema principal: Conexión de fuentes de vídeo

Conexión de un monitor de computadora externo

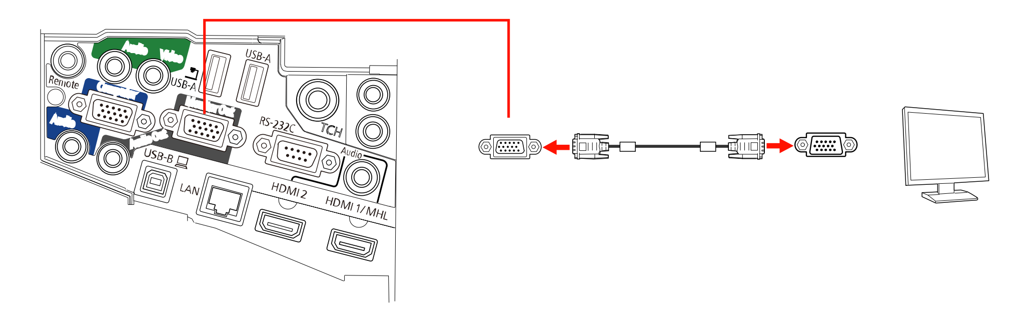
Si conectó el proyector a una computadora por medio de un puerto **Computer**, también puede conectar un monitor externo al proyector. Esto le permite ver la presentación en el monitor externo incluso cuando la imagen proyectada no esté visible.

Si desea transmitir imágenes a un monitor externo cuando el proyector esté apagado, necesita seleccionar **Comunic. activ.** como el ajuste **Modo en espera** y **Siempre** como el ajuste **Salida de A/V** en el menú sistema de menús del proyector.

Nota: Es posible que los monitores que utilizan una frecuencia de actualización inferior a 60 Hz no muestren las imágenes correctamente.

1. Asegúrese de que la computadora esté conectada al puerto **Computer** del proyector.

2. Conecte el cable del monitor externo al puerto **Monitor Out** del proyector.



Nota: Solo se pueden transmitir señales RGB análogicas del puerto Computer a un monitor externo.

Nota: El contenido que dibuja utilizando las funciones interactivas no se mostrarán en un monitor externo a menos que utilice el software Easy Interactive Tools.

Tema principal: Conexiones del proyector

Conexión de altavoces externos

Para mejorar el sonido de su presentación, puede conectar el proyector a altavoces externos autoalimentados. Puede controlar el volumen mediante el control remoto del proyector.

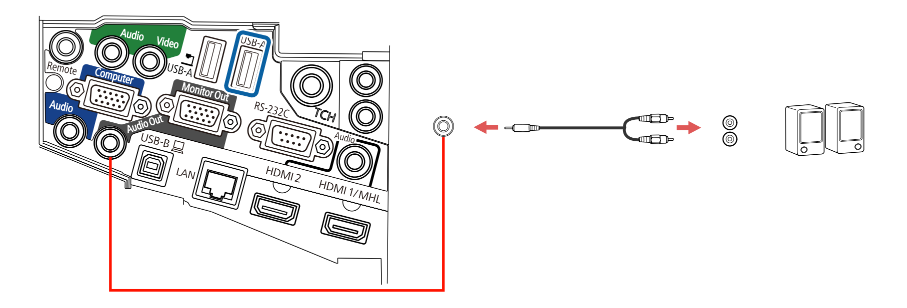
También puede conectar el proyector a un amplificador con altavoces.

Si desea reproducir audio desde altavoces externos cuando el proyector esté apagado, necesita seleccionar **Comunic. activ.** para el ajuste **Modo en espera** y **Siempre** para el ajuste **Salida de A/V** en el sistema de menús del proyector. No puede reproducir audio a través de los puertos **USB-B** y **LAN** cuando el proyector está apagado.

Nota: El sistema de altavoces incorporado del proyector se desactiva cuando conecta altavoces externos.

1. Asegúrese de que la computadora o la fuente de vídeo esté conectada al proyector con cables de audio y de vídeo, según sea necesario.
2. Localice el cable apropiado para conectar los altavoces externos, como un cable con miniconexión estéreo a conexión de clavija u otro tipo de cable o adaptador.
3. Conecte un extremo del cable a los altavoces externos, según sea necesario.

4. Conecte el extremo de miniconexión estéreo del cable al puerto **Audio Out** del proyector.



Tema principal: Conexiones del proyector

Conexión de dispositivos USB externos

Siga las instrucciones de las próximas secciones para conectar dispositivos USB externos al proyector.

Proyección desde un dispositivo USB

Conexión de un dispositivo USB o una cámara al proyector

Conexión de un dispositivo USB al panel de control de pared o al proyector

Selección de la fuente USB conectada al proyector

Desconexión de un dispositivo USB del panel de control de pared o del proyector

Tema principal: Conexiones del proyector

Proyección desde un dispositivo USB

Puede proyectar imágenes y otro contenido sin usar una computadora o dispositivo de vídeo mediante la conexión de cualquiera de estos dispositivos al proyector:

- Unidad flash USB
- Cámara digital o teléfono inteligente
- Unidad de disco duro USB
- Visor de almacenamiento multimedia
- Lector de tarjetas de memoria USB

Nota: Las cámaras digitales y los teléfonos inteligentes deben ser dispositivos de montaje USB, no dispositivos compatibles con TWAIN, y deben ser compatibles con la Clase de dispositivo de almacenamiento masivo USB.

Nota: Las unidades de disco duro USB deben cumplir estos requisitos:

- Ser compatibles con la Clase de dispositivo de almacenamiento masivo USB (no todos los dispositivos de almacenamiento masivo USB son compatibles)
- Estar en formato FAT o FAT32
- Ser alimentadas por sus propias fuentes de alimentación de CA (no se recomiendan las unidades de disco duro sin fuente de alimentación)
- No utilice unidades de disco duro con varias particiones

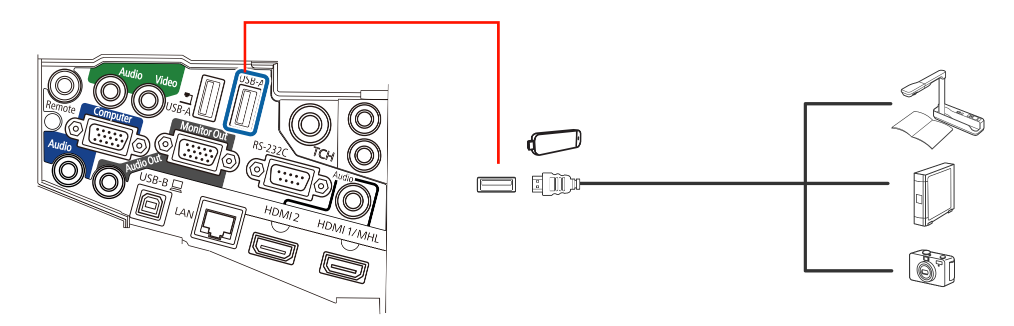
Puede proyectar presentaciones de los archivos de imagen contenidos en un dispositivo USB o en un lector de tarjetas de memoria conectado al proyector.

Tema principal: Conexión de dispositivos USB externos

Conexión de un dispositivo USB o una cámara al proyector

Puede conectar un dispositivo USB o una cámara al puerto **USB-A** del proyector y usarlo para proyectar imágenes y otro contenido.

1. Si el dispositivo USB viene con un adaptador de corriente, conecte el dispositivo a una toma de corriente.
2. Conecte el cable USB (o unidad flash USB o lector USB de tarjetas de memoria) al puerto **USB-A** del proyector que se muestra a continuación.



Nota: No conecte un concentrador USB o un cable USB con una longitud superior a 10 pies (3 m), o es posible que el dispositivo no funcione correctamente.

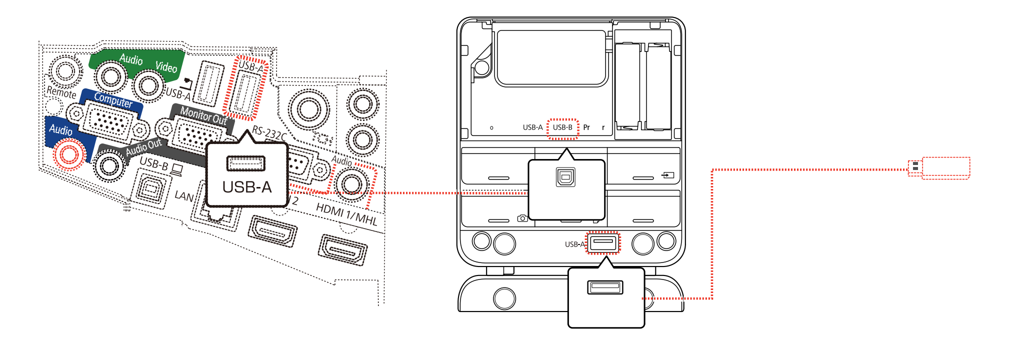
3. Conecte el otro extremo del cable (si aplica) al dispositivo.

Tema principal: Conexión de dispositivos USB externos

Conexión de un dispositivo USB al panel de control de pared o al proyector

Puede conectar un dispositivo USB al puerto **USB-A** del panel de control de pared o del proyector y usarlo para proyectar imágenes y otro contenido.

1. Si el dispositivo USB viene con un adaptador de corriente, conecte el dispositivo a una toma de corriente.
2. Conecte un cable USB entre el puerto **USB-A** del proyector y el puerto **USB-B** del panel de control de pared.
3. Conecte el cable USB del dispositivo (o de la unidad flash USB o del lector de tarjetas de memoria USB) al puerto **USB-A** en la parte inferior del panel de control de pared.



4. Conecte el otro extremo del cable (si aplica) al dispositivo.

Nota: También puede conectar un dispositivo USB directamente al puerto **USB-A** del proyector.

Tema principal: Conexión de dispositivos USB externos

Selección de la fuente USB conectada al proyector

Puede cambiar la fuente de imagen para proyectar desde el dispositivo conectado al puerto **USB-A** del panel de control de pared o del proyector.

1. Asegúrese de que la fuente USB conectada esté encendida, si es necesario.
2. Pulse el botón **Source Search** del control remoto o del panel de control de pared, luego seleccione **USB1**.

Tema principal: Conexión de dispositivos USB externos

Desconexión de un dispositivo USB del panel de control de pared o del proyector

Cuando termine de presentar con un dispositivo USB conectado al proyector, realice los siguientes pasos antes de desconectar el dispositivo del panel de control de pared o del proyector.

1. Si el dispositivo tiene un botón de encendido, apague y desconecte el dispositivo.
2. Desconecte el dispositivo USB (o el cable) del panel de control de pared o del proyector.

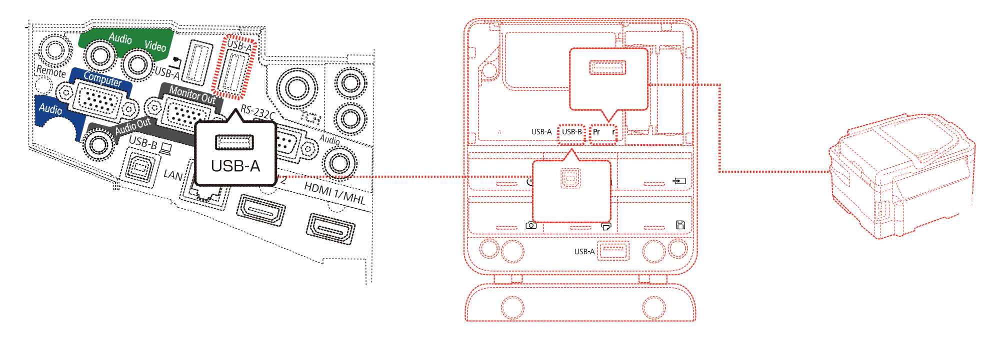
Tema principal: Conexión de dispositivos USB externos

Conexión de una impresora al panel de control de pared

Puede conectar una impresora o un dispositivo multifuncional Epson al puerto **Printer** del panel de de control de pared y utilizarla para imprimir su contenido proyectado y con anotaciones de la pizarra.

Nota: Compruebe que la impresora cumpla los requisitos de comando de control.

1. Conecte un cable USB entre el puerto **USB-A** del proyector y el puerto **USB-B** del panel de control de pared.
2. Conecte otro cable USB al puerto **Printer** del panel de control de pared. El cable no debe medir más de 16,4 pies (5 m) de largo.
3. Conecte el otro extremo del cable al puerto USB tipo B de la impresora.



Nota: Puede conectar una impresora inalámbrica Epson o PCL6-compatible por medio del menú en Ajustes de Pizarra.

Tipos de impresoras compatibles

Tema principal: Conexiones del proyector

Tareas relacionadas

Selección de los ajustes de impresión de pizarra

Tipos de impresoras compatibles

Puede conectarse a una impresora con el tipo e idioma de comando descrito aquí.

Nota: Solamente se puede escanear con impresoras multifuncionales Epson por medio de una conexión USB.

Tipo de impresora	Idioma de comando	Escáner	Conexión USB	Conexión de red
Impresora	ESC/Raster	No	Sí	No
Impresora	ESC/P-R	No	Sí	Sí
Impresora multifuncional	ESC/Raster	Sí	Sí	No
Impresora multifuncional	ESC/P-R	Sí	Sí	Sí
Láser	ESC/Página, ESC/Página-Color	No	No	Sí
Láser	Compatible con PCL6	No	No	Sí

Tema principal: Conexión de una impresora al panel de control de pared

Tareas relacionadas

Selección de los ajustes de impresión de pizarra

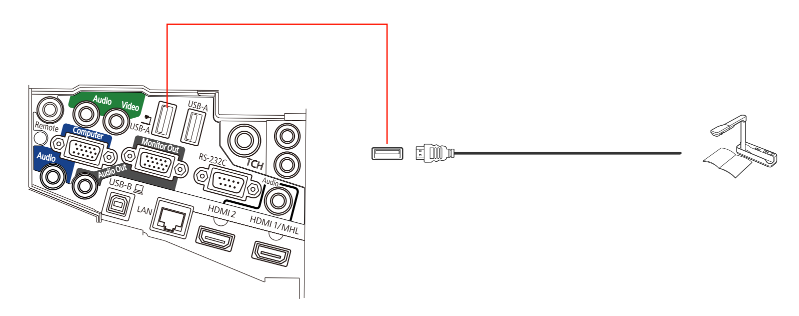
Conexión de una cámara de documentos

Puede conectar una cámara de documentos al proyector para proyectar imágenes provenientes de la cámara.

Dependiendo del modelo de su cámara de documentos Epson, realice una de las siguientes acciones para conectar la cámara de documentos al proyector:

- Para la cámara de documentos Epson DC-06, localice el cable USB incluido con la cámara y conéctelo al puerto **USB-A** del proyector y al puerto USB tipo B de la cámara de documentos.

- Para la cámara de documentos Epson DC-11, conéctela al puerto **Computer** o **Video** del proyector y al puerto correspondiente de la cámara de documentos. Consulte el manual de la cámara de documentos para obtener detalles.
- Para la cámara de documentos Epson DC-12, conéctela al puerto **HDMI**, **Computer** o **Video** del proyector y al puerto correspondiente de la cámara de documentos. Consulte el manual de la cámara de documentos para obtener detalles.
- Para la cámara de documentos Epson DC-20, conéctela al puerto **HDMI**, **Computer** o **Video** del proyector y al puerto correspondiente de la cámara de documentos. Consulte el manual de la cámara de documentos para obtener detalles.



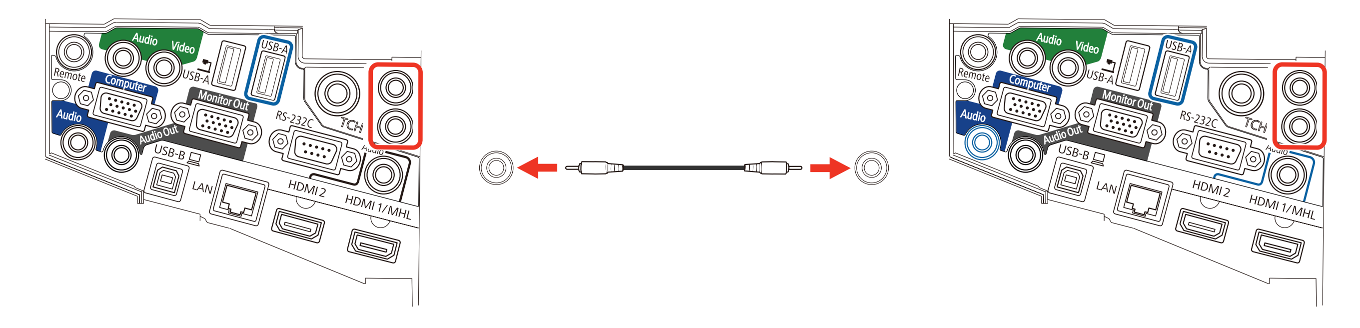
Nota: Para utilizar funciones adicionales compatibles con el software, conecte su cámara de documentos a su computadora en vez de al proyector. Consulte el manual de la cámara de documentos para obtener detalles.

Tema principal: Conexiones del proyector

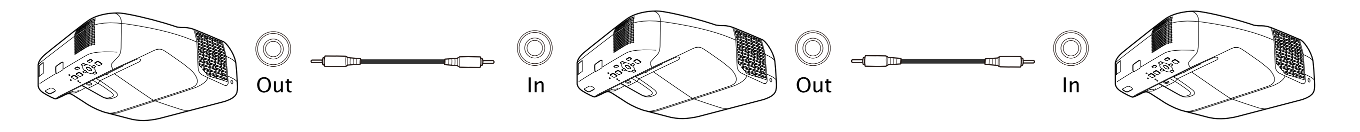
Conexión de varios proyectores del mismo modelo

Si utiliza las funciones interactivas de varios proyectores del mismo modelo en la misma habitación, necesita sincronizar los proyectores. Para hacer esto, conecte el juego de cables para control remoto opcional (V12H005C28) al puerto **SYNC** de cada proyector.

1. Conecte un extremo del cable para control remoto al puerto **SYNC In** de un proyector y conecte el otro extremo al puerto **SYNC Out** del otro proyector.



Nota: Si va a conectar tres o más proyectores, conecte los proyectores en una cadena, tal como se muestra a continuación.



2. En el menú Extendida, configure el ajuste **Sinc. de proyectores** en **Cableado**.

   Nota: Si va a utilizar el proyector en la misma habitación que otro proyector que no es compatible con la conexión del cable, configure el ajuste **Modo sinc. cableado** en **Modo 2** en el menú Extendida del proyector. Si no tiene el juego de cables para control remoto opcional, configure el ajuste **Distanc. proyectores** en el menú Extendida del proyector en **Modo 2**.

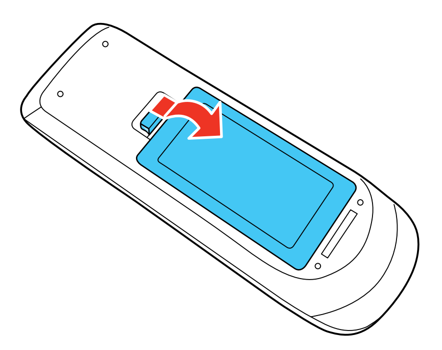
Tema principal: Conexiones del proyector

Instalación de las pilas del control remoto

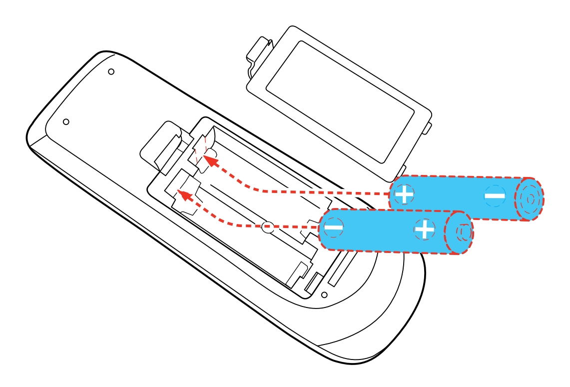
El control remoto usa las dos pilas AA que se proporcionan con el proyector.

Precaución: Utilice solo el tipo de pilas especificadas en este manual. No instale pilas de diferentes tipos, y no mezcle pilas nuevas y viejas.

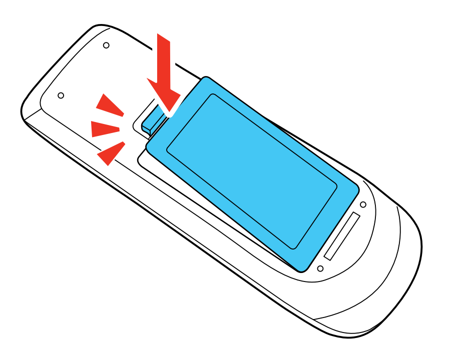
1. Abra la tapa del compartimiento de las pilas.



2. Coloque las pilas con los polos **+** y **–** tal como se muestra en la imagen.



3. Cierre la tapa del compartimiento de las pilas y presiónela hasta que encaje en su lugar.



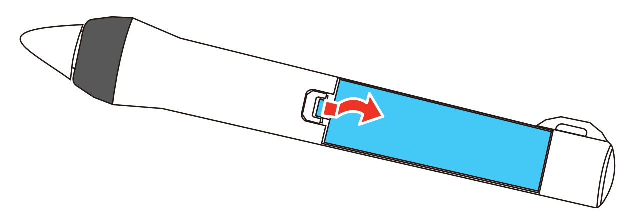
Advertencia: Deseche las pilas usadas de acuerdo con la normativa local. No exponga las pilas al calor o al fuego. Mantenga las pilas fuera del alcance de los niños; implican riesgos de asfixia y son muy peligrosas si se ingieren.

Tema principal: Configuración del proyector

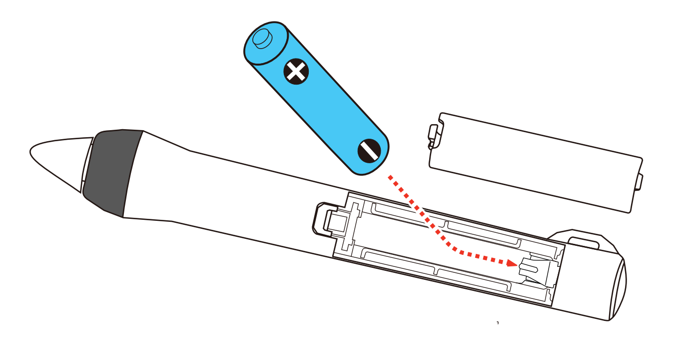
Instalación de las pilas de los lápices

Cada lápiz utiliza una pila AA.

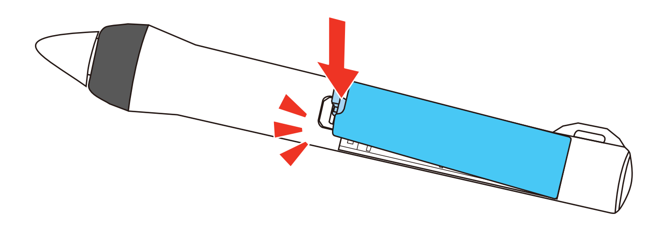
1. Abra la tapa del compartimiento de las pilas, tal como se muestra en la imagen.



2. Coloque la pila con los polos **+** y **–** tal como se muestra en la imagen.



3. Vuelva a colocar la tapa del compartimiento de las pilas y presiónela hasta que encaje en su lugar.



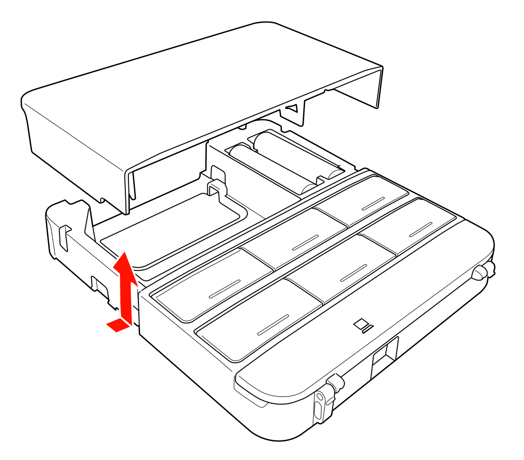
Tema principal: Configuración del proyector

Instalación de las pilas del panel de control de pared

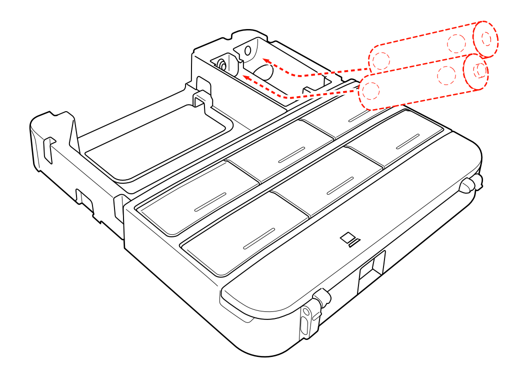
La unidad de control usa dos pilas AA.

Nota: Si tiene el juego de cables del control remoto opcional (ELPKC28), puede utilizarlo en lugar de las pilas para alimentar el panel de control de pared.

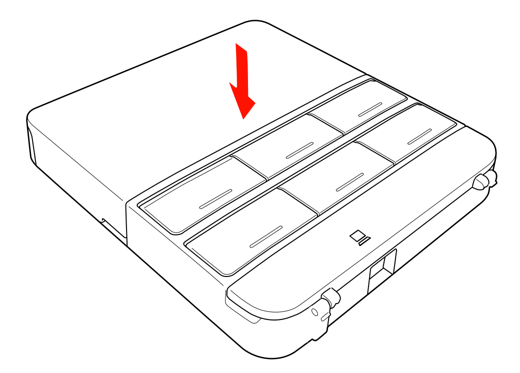
1. Retire la cubierta superior del panel de control de pared, tal como se muestra a continuación.



2. Coloque las pilas con los polos **+** y **–** tal como se muestra en la imagen.



3. Vuelva a colocar la cubierta y presiónela hasta que encaje en su lugar.



Tema principal: Configuración del proyector

Uso del proyector en una red

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para configurar el proyector para uso en una red.

Proyección en una red alámbrica

Puede enviar imágenes al proyector a través de una red alámbrica. Para ello, conecte el proyector a la red y luego configure el proyector y la computadora para proyección en una red.

Después de conectar y configurar el proyector, instale el software de red incluido en el CD *Epson Projector Software* o descargue el software, según sea necesario. Use el siguiente software y la documentación para configurar, controlar y supervisar la proyección en una red:

- El software EasyMP Network Projection configura la computadora para la proyección en una red. Consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection* para obtener instrucciones.
- El software EasyMP Monitor (Windows solamente) le permite supervisar y controlar el proyector a través de la red. Puede descargar el software más reciente y la documentación de la página de Epson. Visite la página global.latin.epson.com/la/EasyMP.
- Conexión a un proyector en red (Windows 7 y Windows Vista solamente).
- El software EasyMP Multi PC Projection le permite llevar a cabo reuniones interactivas mediante la proyección de las pantallas de las computadoras de los usuarios en una red. Consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Multi PC Projection* para obtener instrucciones.
- El software EasyMP Network Updater (Windows solamente) le permite actualizar el firmware de un proyector por medio de una red alámbrica. Consulte la guía *EasyMP Network Updater Operation Guide* para obtener instrucciones. Puede descargar el software más reciente y la documentación de la página de Epson. Visite la página global.latin.epson.com/la/EasyMP. (El software y la documentación solamente están disponibles en inglés).

Nota: Si el proyector está conectado por medio de un cable LAN a una red que incluye un punto de acceso inalámbrico, puede conectar el proyector de forma inalámbrica a través del punto de acceso utilizando el software EasyMP Network Projection.

Conexión a una red alámbrica

Selección de ajustes de red alámbrica

Tema principal: Uso del proyector en una red

Conexión a una red alámbrica

Para conectar el proyector a una red de área local (LAN) alámbrica, use un cable de red 100Base-TX o 10Base-T. Para garantizar que la transmisión de datos ocurra correctamente, use un cable blindado de categoría 5 o superior.

1. Conecte un extremo del cable de red al concentrador, interruptor o router de la red.
2. Conecte el otro extremo del cable al puerto **LAN** del proyector.

Tema principal: Proyección en una red alámbrica

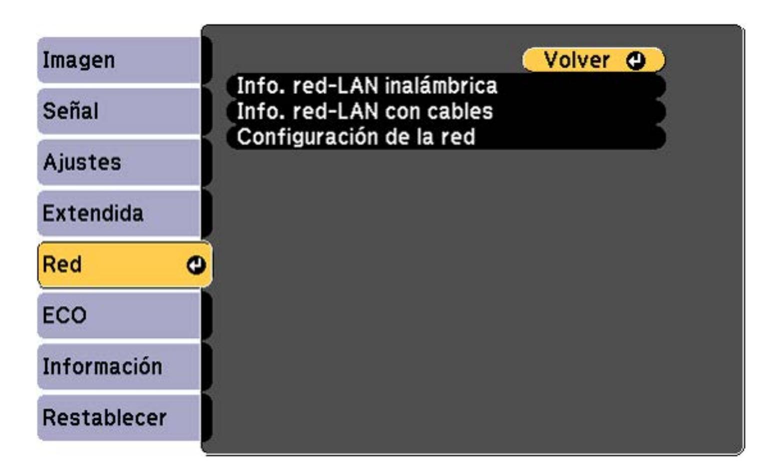
Selección de ajustes de red alámbrica

Antes de proyectar desde computadoras en la red, debe seleccionar los ajustes de red para el proyector mediante el sistema de menús.

Nota: Asegúrese de haber conectado el proyector a la red alámbrica mediante el puerto **LAN**.

1. Encienda el proyector.
2. Pulse el botón **Menu**.

3. Seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione **Configuración de la red** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione el menú **Básica** y pulse el botón **Enter**.



6. Seleccione las siguientes opciones generales según sea necesario:
   - **Nombre proyector** permite ingresar un nombre de hasta 16 caracteres alfanuméricos para identificar al proyector en la red.
   - **Contraseña PJLink** permite ingresar una contraseña de hasta 32 caracteres alfanuméricos para usar el protocolo PJLink para el control del proyector.
   - **Contraseña Acc. Web** o **Contraseña Web Remote** permite ingresar una contraseña de hasta 8 caracteres alfanuméricos para acceder al proyector por la red. (El nombre de usuario predeterminado es **EPSONWEB**; la contraseña predeterminada es **admin**).
   - **Clave proyector** permite activar una contraseña de seguridad para evitar el acceso al proyector de cualquier persona que no se encuentre presente en la habitación donde está el proyector. Para obtener acceso al proyector, debe ingresar una contraseña aleatoria que se muestra desde una computadora mediante el uso del software EasyMP Network Projection.

   Nota: Use el teclado virtual para ingresar el nombre, las contraseñas y la palabra clave. Pulse los botones de flecha del control remoto para resaltar caracteres y pulse el botón **Enter** para seleccionarlos.

7. Seleccione el menú **LAN cables** y pulse el botón **Enter**.



8. Si es necesario, seleccione **Ajustes IP** y pulse el botón **Enter**.
9. Seleccione los Ajustes IP, según sea necesario:
   - Si su red asigna direcciones automáticamente, active el ajuste **DHCP**.
   - Si debe definir direcciones manualmente, desactive el ajuste **DHCP** e ingrese la **Dirección IP**, la **Máscara de subred, el Servidor DNS**, el **Servidor WINS** y la **Dir. pta enlace** (Dirección de

puerta de enlace), según sea necesario. Cuando ingrese los Ajustes IP manualmente, no puede utilizar direcciones IP restringidas.

Nota: Para resaltar los números que desea del teclado virtual, pulse los botones de flecha del control remoto. Para seleccionar el número resaltado, pulse el botón **Enter**. O bien, pulse el botón **Num** del control remoto mientras que ingresa los números que desea.

10. Para que no se muestre la dirección IP en la pantalla cuando el proyector está en modo de espera, desactive el ajuste **Mostrar dir. IP**.
11. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Fin Instal.** o **Ha finalizado la instalación** y siga las instrucciones en pantalla para guardar los ajustes y salir del sistema de menús.

Direcciones IP restringidas

Tema principal: Proyección en una red alámbrica

Referencias relacionadas

Ajustes de red del proyector: Menú Red

Direcciones IP restringidas

Cuando ingrese los Ajustes IP manualmente, no puede utilizar direcciones IP restringidas.

Ajuste	Direcciones IP restringidas
Dirección IP	0.0.0.0 127.x.x.x 192.0.2.x 224.0.0.0 a 255.255.255.255
Máscara de subred	0.0.0.0 255.255.255.255
Dir. pta enlace	0.0.0.0 197.x.x.x 224.0.0.0 a 255.255.255.255
Servidor DNS	127.x.x.x 192.0.2.x 224.0.0.0 a 255.255.255.255

Ajuste	Direcciones IP restringidas
Servidor WINS	0.0.0.0 192.0.2.x 224.0.0.0 a 255.255.255.255 Si no está configurando un servidor WINS, use 0.0.0.0.

Tema principal: Selección de ajustes de red alámbrica

Proyección en una red inalámbrica

Puede enviar imágenes al proyector a través de una red inalámbrica. Para ello, debe instalar el módulo LAN inalámbrico 802.11b/g/n Epson y luego configurar el proyector y la computadora para la proyección inalámbrica.

Nota: Si el proyector está conectado por medio de un cable LAN a una red que incluye un punto de acceso inalámbrico, puede conectar el proyector de forma inalámbrica utilizando el software EasyMP Network Projection u otro software de red de Epson compatible.

Hay dos formas de conectar el proyector a su red inalámbrica:

- Usando la llave USB Quick Wireless Connection (no incluida; para uso con Windows solamente)
- Configurando manualmente la conexión mediante los menús Red del proyector

Después de instalar el módulo y configurar el proyector, instale el software de red incluido en el CD *Epson Projector Software* o descargue el software, según sea necesario. Use el siguiente software y la documentación proporcionada para configurar, controlar y supervisar la proyección inalámbrica:

- El software EasyMP Network Projection configura la computadora para la proyección en una red inalámbrica. Consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection* para obtener instrucciones.
- El software EasyMP Monitor (Windows solamente) le permite supervisar y controlar el proyector a través de la red. Puede descargar el software más reciente y la documentación de la página de Epson. Visite la página global.latin.epson.com/la/EasyMP.
- El software EasyMP Multi PC Projection le permite llevar a cabo reuniones interactivas mediante la proyección de las pantallas de las computadoras de los usuarios en una red. Consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Multi PC Projection* para obtener instrucciones.

- Proyección desde dispositivos iOS o Android con el módulo LAN inalámbrico y la aplicación Epson iProjection gratuita; visite la página global.latin.epson.com/iProjection para obtener más información.

Instalación del módulo LAN inalámbrico

Uso de Quick Wireless Connection (Windows solamente)

Selección manual de los ajustes de red inalámbrica

Selección de los ajustes de red inalámbrica en Windows

Selección de los ajustes de red inalámbrica en OS X

Activación de seguridad WPA o EAP

Tema principal: Uso del proyector en una red

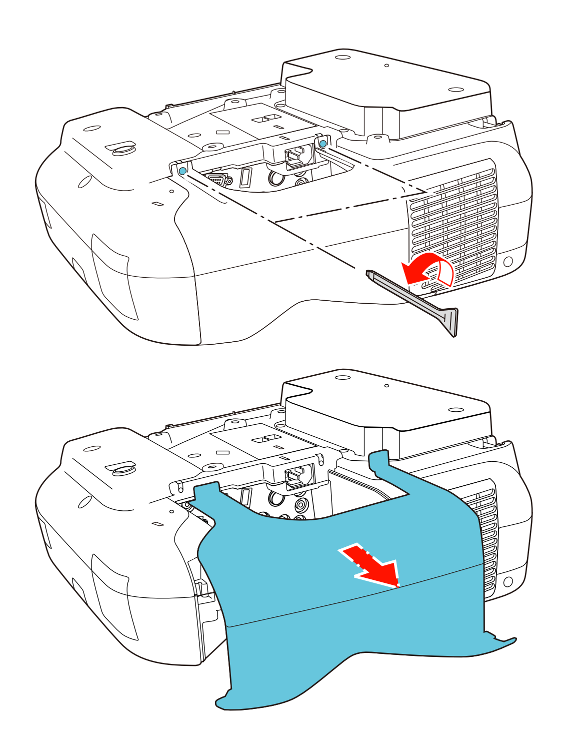
Instalación del módulo LAN inalámbrico

Para usar el proyector en una red inalámbrica, instale el módulo inalámbrico 802.11b/g/n Epson en el proyector. No instale ningún otro tipo de módulo inalámbrico.

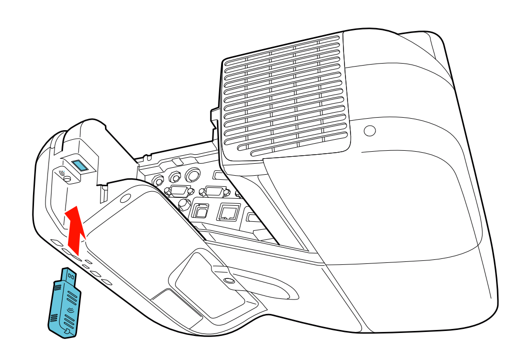
Precaución: No retire el módulo mientras el indicador esté iluminado de color verde o esté parpadeando, o mientras proyecte de forma inalámbrica. Puede dañar el módulo o perder los datos.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación.

2. Destornille y retire la cubierta de cables si está instalada (destornillador no incluido).



3. Introduzca el módulo LAN inalámbrico en el puerto que se muestra a continuación.



4. Vuelva a colocar la cubierta de cables y apriete los tornillos.
5. Conecte el proyector y enciéndalo.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

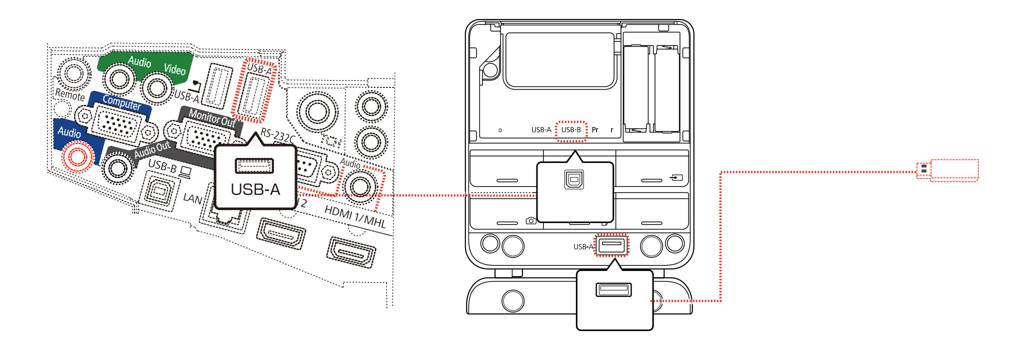
Uso de Quick Wireless Connection (Windows solamente)

Puede usar la llave USB Quick Wireless Connection para conectar rápidamente el proyector a una computadora con Windows de forma inalámbrica. Luego, puede proyectar su presentación y retirar la llave cuando termine.

Nota: La llave USB Quick Wireless Connection no está incluida con el proyector.

1. Encienda el proyector.
2. Conecte la llave USB al puerto **USB-A** del proyector.

   Nota: Si el panel de control de pared está conectado al proyector, también puede conectar la llave USB al puerto **USB-A** del panel de control, tal como se muestra a continuación:



   Verá un mensaje proyectado indicando que la actualización de la información de la red ha concluido.
3. Retire la llave USB.
4. Conecte la llave USB a un puerto USB de su computadora de escritorio o portátil.

   Nota: Si está utilizando Windows Vista y aparece la ventana Reproducción automática, seleccione **Ejecutar LaunchU3.exe**, luego seleccione **Permitir** en la siguiente pantalla.

5. Siga las instrucciones en pantalla para instalar el driver de Quick Wireless Connection.

   Nota: Si ve un mensaje de Windows Firewall, haga clic en **Sí** para desactivar el firewall.

   Luego de unos minutos, la imagen de la computadora se mostrará a través del proyector. Si no aparece, pulse el botón **Source Search** del control remoto y seleccione la fuente **LAN**, o reinicie su computadora.
6. Ejecute su presentación según sea necesario.
7. Cuando termine de proyectar de forma inalámbrica, seleccione la opción **Quitar hardware de forma segura** en la barra de tareas de Windows, luego retire la llave USB de la computadora.

   Nota: Es posible que necesite reiniciar la computadora para reactivar la conexión LAN inalámbrica.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Selección manual de los ajustes de red inalámbrica

Antes de proyectar desde la red inalámbrica, debe seleccionar los ajustes de red para el proyector mediante el sistema de menús.

1. Encienda el proyector.
2. Pulse el botón **Menu**.
3. Seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione **Configuración de la red** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione el menú **Básica** y pulse el botón **Enter**.



6. Seleccione las siguientes opciones generales según sea necesario:
   - **Nombre proyector** permite ingresar un nombre de hasta 16 caracteres alfanuméricos para identificar al proyector en la red.
   - **Contraseña Web Remote** permite ingresar una contraseña de hasta 8 caracteres alfanuméricos para acceder al proyector por la red.
   - **Clave proyector** permite activar una contraseña de seguridad para evitar el acceso al proyector de cualquier persona que no se encuentre presente en la habitación donde está el proyector. Para obtener acceso al proyector, debe ingresar una contraseña aleatoria que se muestra desde una computadora mediante el uso del software EasyMP Network Projection.

   Nota: Use el teclado virtual para ingresar el nombre, las contraseñas y la palabra clave. Pulse los botones de flecha del control remoto para resaltar caracteres y pulse el botón **Enter** para seleccionarlos.

7. Seleccione el menú **LAN inalámbrica** y pulse el botón **Enter**.



8. Seleccione los ajustes del menú **LAN inalámbrica** según sea necesario para su red.

9. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Ha finalizado la instalación** y siga las instrucciones en pantalla para guardar los ajustes y salir del sistema de menús.

Después de establecer los ajustes inalámbricos para el proyector, debe seleccionar la red inalámbrica en su computadora.

Ajustes del menú LAN inalámbrica

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Ajustes del menú LAN inalámbrica

Ajuste	Opciones	Descripción
Alim. LAN inalámbrica	**On** **Off**	Activa y desactiva el soporte de LAN inalámbrica.
Wi-Fi Protected Setup	**Configurar Asistente**	Seleccione **Configurar Asistente** para iniciar la utilidad de configuración de la conexión WPS.

Ajuste	Opciones	Descripción
Sistema de LAN inalámbrica	**802.11b/g** **802.11b/g/n**	Establece el tipo de sistema de red inalámbrica al que el proyector está conectado.
Modo de conexión	**Quick** **Avanzado**	Selecciona el tipo de conexión inalámbrica: **Rápido**: le permite conectar rápidamente a una computadora o utilizar la llave USB Quick Wireless Connection (opcional) para conectarse. Si el ajuste de **Autoconfig. SSID** está configurado a **On**, el proyector sera un punto de acceso fácil. Si el ajuste **Autoconfig. SSID** está configurado a **Off**, la red sera creada en modo Ad hoc. **Avanzado**: le permite conectar a varias computadoras a través de un punto de acceso de la red inalámbrica (modo infraestructura).
Autoconfig. SSID	**On** **Off**	Activa la búsqueda automática de SSID en el modo de conexión **Rápido**; seleccione **Off** cuando se conecte a varios proyectores al mismo tiempo.
SSID	Puede ingresar hasta 32 caracteres alfanuméricos.	Establece el SSID (nombre de la red) del sistema de red inalámbrica al que el proyector está conectado.
Buscar punto de acceso	**Ir a vista de búsqueda**	Busque puntos de acceso de redes inalámbricas disponibles en el modo de conexión **Avanzado**.

Ajuste	Opciones	Descripción
Canal	**1ch** **6ch** **11ch**	En el modo de conexión **Rápido**, selecciona la banda de frecuencia (canal) utilizada por la red LAN inalámbrica.
Visualización SSID	**On** **Off**	Selecciona si se muestra el SSID en la pantalla de espera de la red.
DHCP	**On** **Off**	Activa el protocolo DHCP si su red asigna direcciones automáticamente; seleccione **Off** para ingresar manualmente la **Dirección IP**, la **Máscara de subred** y la **Dir. pta enlace**.
Servidor DNS	Dirección IP	Configura la dirección IP para el servidor DNS. El servidor DNS determina el nombre del servidor ingresado durante la configuración del correo electrónico.
Servidor WINS	Dirección IP	Establece la dirección IP para la carpeta de red donde se guardan las imágenes; este ajuste se utiliza (en vez de la dirección UNC) cuando la carpeta está en un segmento de red diferente que el proyector.
Mostrar dirección IP	**On** **Off**	Selecciona si se muestra la dirección IP en la pantalla de espera de la red.

Tema principal: Selección manual de los ajustes de red inalámbrica

Selección de los ajustes de red inalámbrica en Windows

Antes de conectar el proyector, seleccione la red inalámbrica correcta en su computadora.

1. Para acceder al software de su utilidad inalámbrica, haga doble clic en el icono de red en la barra de tareas de Windows.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Si el proyector está configurado en una red existente (modo Avanzado), seleccione el nombre de la red (SSID).
   - Si el proyector está configurado para el modo Rápido, seleccione el SSID del proyector.
3. Haga clic en **Conectar**.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Selección de los ajustes de red inalámbrica en OS X

Antes de conectar el proyector, seleccione la red inalámbrica correcta en OS X.

1. Haga clic en el icono de AirPort en la barra de menús en la parte superior de la pantalla.
2. Asegúrese de que AirPort esté activado y luego realice una de las siguientes acciones:
   - Si el proyector está configurado en una red existente (modo Avanzado), seleccione el nombre de la red (SSID).
   - Si el proyector está configurado para el modo Rápido, seleccione el SSID del proyector.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Activación de seguridad WPA o EAP

Configure los ajustes de seguridad WPA o EAP para que coincidan con los ajustes de la red. Hable con su administrador de red para obtener ayuda sobre cómo ingresar la información correcta.



1. Seleccione un ajuste **WPA** o **EAP** en el menú desplegable.



2. Seleccione los ajustes del menú Seguridad según sea necesario para su red.
3. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Ha finalizado la instalación** y siga las instrucciones en pantalla para guardar los ajustes y salir de los menús.

Ajustes del menú Seguridad inalámbrica

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Ajustes del menú Seguridad inalámbrica

Los ajustes en el menú Seguridad le permiten seleccionar el tipo de seguridad y los ajustes de seguridad que coincidan con la red a la que está conectado el proyector.

Ajuste	Opciones	Descripción
Seguridad	**Open** **WPA/WPA2-PSK** **WPA/WPA2-EAP**	Selecciona el tipo de seguridad utilizado en la red inalámbrica.

Ajuste	Opciones	Descripción
Contraseña	Varias contraseñas de 8 a 63 caracteres	Para la seguridad WPA/WPA2-PSK, selecciona la contraseña compartida previamente utilizada en la red. **Nota:** Puede ingresar hasta 32 caracteres en el menú del proyector. Para ingresar más de 32 caracteres, use su navegador de la web. En modo Rápido, la primera contraseña está escondida. Cambie la contraseña para conectarse usando Epson iProjection.
Ajustes de EAP	**PEAP** **PEAP-TLS** **EAP-TLS** **EAP-Fast** **LEAP**	Para la seguridad WPA/WPA2-EAP, selecciona el protocolo para la autenticación.
Nombre de usuario	Varios nombres de usuarios hasta 64 caracteres	Para la seguridad WPA/WPA2-EAP, selecciona el nombre de usuario; se deteca automáticamente cuando utiliza los ajustes de EAP **PEAP-TLS** o **EAP-TLS**. **Nota:** Puede ingresar hasta 32 caracteres en el menú del proyector. Para ingresar más de 32 caracteres, use su navegador de la web.

Ajuste	Opciones	Descripción
Contraseña	Varias contraseñas hasta 64 caracteres	Para la seguridad WPA/WPA2-EAP, seleccione la contraseña para la autenticación EAP. **Nota:** Puede ingresar hasta 32 caracteres en el menú del proyector. Para ingresar más de 32 caracteres, use su navegador de la web.
Certificado de cliente	—	Para la seguridad WPA/WPA2-EAP, muestra la información **Emitido a**, **Emitido por** y **Periodo de validez** del certificado si se ha establecido un certificado de cliente.
Verificar certificado servidor	**On** **Off**	Para la seguridad WPA/WPA2-EAP, selecciona si verifica o no el certificado del servidor cuando no se ha establecido un certificado CA.
Certificado CA	—	Para la seguridad WPA/WPA2-EAP, muestra la información **Emitido a**, **Emitido por** y **Periodo de validez** del certificado si se ha establecido un certificado CA.
Ajuste nombre del servidor Radius	**On** **Off**	Para la seguridad WPA/WPA2-EAP, selecciona si verifica o no el nombre del servidor de autenticación durante la verificación del certificado.
Nombre servidor Radius	Varios nombres de servidor de hasta 32 caracteres	Para la seguridad WPA/WPA2-EAP, selecciona el nombre del servidor que va a verificar.

Ajuste	Opciones	Descripción
Verific fech caduc certif servid	**On** **Off**	Para la seguridad WPA/WPA2-EAP, selecciona si verifica o no el periodo de validez del certificado del servidor durante la verificación del certificado.

Tema principal: Activación de seguridad WPA o EAP

Configuración de avisos por correo electrónico del proyector a través de la red

Puede configurar el proyector para que envíe un aviso por correo electrónico a través de la red si hay algún problema con el proyector.

1. Pulse el botón **Menu**.
2. Seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.
3. Seleccione **Configuración de la red** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione el menú **Ajuste administrador** y pulse el botón **Enter**, luego seleccione **Notificación Mail** y pulse el botón **Enter**.



5. Ingrese la dirección IP para la opción **Servidor SMTP**.

   Nota: No utilice estas direcciones: 127.x.x.x ó 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número del 0 al 255).

6. Seleccione un número para el **Número de puerto** del servidor SMTP, del 1 al 65535 (el número predefinido es 25).
7. Elija un campo **Dirección E-Mail**, ingrese la dirección de correo electrónico y seleccione los avisos que desea recibir. Puede ingresar hasta tres direcciones repitiendo estos pasos.

   Nota: La dirección de correo electrónico puede tener hasta 32 caracteres alfanuméricos.

8. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Ha finalizado la instalación** y siga las instrucciones en pantalla para guardar los ajustes y salir de los menús.

Nota: Si un problema grave provoca que el proyector se apague, es posible que no reciba un mensaje de alerta por correo electrónico.

Mensajes de aviso por correo electrónico del proyector en red

Tema principal: Uso del proyector en una red

Mensajes de aviso por correo electrónico del proyector en red

Cuando ocurre un problema con un proyector en la red y optó por recibir avisos por correo electrónico, recibirá un correo que contiene la siguiente información:

- **Epson Projector** en la línea de asunto
- El nombre del proyector con el problema
- La dirección IP del proyector afectado
- Información detallada acerca del problema

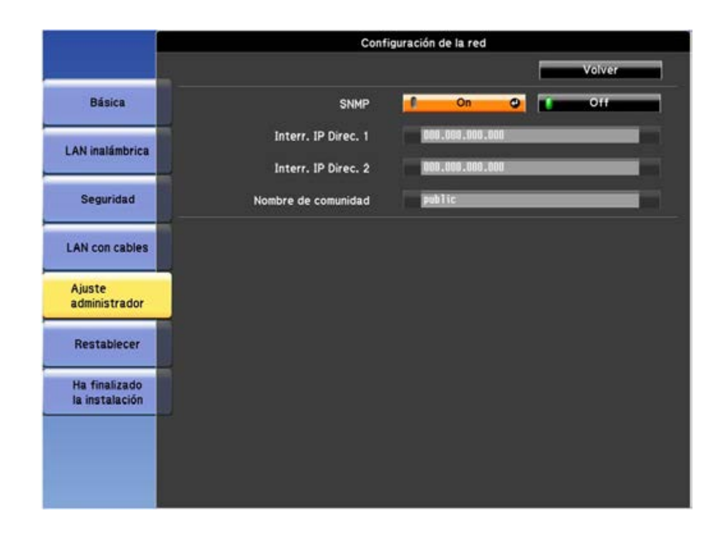
Nota: Si un problema grave provoca que el proyector se apague, es posible que no reciba un mensaje de alerta por correo electrónico.

Tema principal: Configuración de avisos por correo electrónico del proyector a través de la red

Configuración del control con SNMP

Los administradores de red pueden instalar el software SNMP (Protocolo de administración de red simple) en las computadoras de la red, de modo que puedan monitorear los proyectores. Si la red usa este software, puede configurar el proyector para control con SNMP.

1. Pulse el botón **Menu**.
2. Seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.
3. Seleccione **Configuración de la red** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione el menú **Ajuste administrador** y pulse el botón **Enter**, luego seleccione **SNMP** y pulse el botón **Enter**.



5. Ingrese hasta dos direcciones IP para recibir notificaciones SNMP, utilizando los números del 0 al 255 para cada campo de dirección.

   Nota: No utilice estas direcciones: 127.x.x.x ó 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número del 0 al 255).

6. Ingrese el Nombre de comunidad de SNMP (hasta 32 caracteres alfanuméricos de un solo bit).
7. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Ha finalizado la instalación** y siga las instrucciones en pantalla para guardar los ajustes y salir de los menús.

Tema principal: Uso del proyector en una red

Control de un proyector en la red con un navegador Web

Una vez que haya conectado el proyector a su red, puede seleccionar los ajustes del proyector y controlar la proyección con un navegador Web compatible. Esto le permite acceder al proyector de forma remota.

Nota: Las funciones de configuración y control de la red son compatibles con Microsoft Internet Explorer 8.0 o posterior y Safari en las redes que no utilizan un servidor proxy para la conexión. No puede seleccionar todos los ajustes de los menús del proyector o controlar todas las funciones del proyector con un navegador Web.

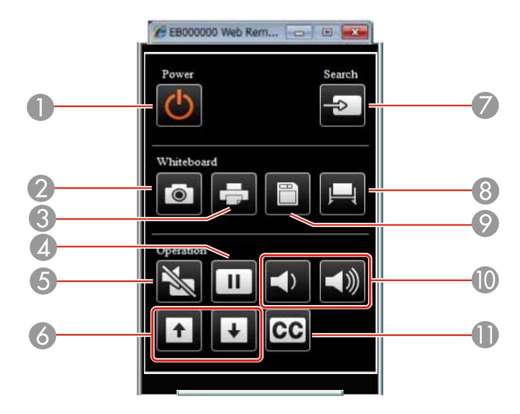
Nota: Si desea utilizar un navegador Web para seleccionar los ajustes cuando el proyector está apagado, necesita configurar los ajustes **Modo en espera** en el menú ECO.

1. Compruebe que el proyector esté encendido.
2. Inicie su navegador Web en una computadora conectada a la red.
3. Escriba la dirección IP del proyector en el campo de dirección del navegador y pulse la tecla **Enter** de la computadora.

   Verá la pantalla Web Control y un mensaje indicando que ingrese un nombre de usuario y la contraseña.
4. Ingrese la siguiente información utilizando letras mayúsculas o minúsculas, exactamente como aparecen a continuación:
   - Para el nombre de usuario, introduzca **EPSONWEB**. (No puede cambiar el nombre de usuario).
   - Para la contraseña, introduzca la contraseña predeterminada **admin**. (Puede cambiar la contraseña de Web Control utilizando el menú Red del proyector).
5. Para seleccionar los ajustes de los menús del proyector, seleccione el nombre del menú y siga las instrucciones en pantalla para seleccionar los ajustes.
6. Para controlar la proyección de forma remota, seleccione la opción **Web Remote**.

   Nota: Si la contraseña de Web Remote está configurada en **On**, la ID del usuario para el control remoto es **EPSONREMOTE**.

Verá esta pantalla:



1	Control del botón de encendido
2	Captura la imagen proyectada. Cambie al modo de pizarra para pegar la imagen en una página nueva.
3	Imprime la imagen proyectada.
4	Control del botón **Freeze**
5	Control del botón **A/V Mute**
6	Controles de los botones **Page Up** y **Page Down**
7	Busca las fuentes
8	Cambia al modo de pizarra.
9	Guarda la imagen proyectada en formato .png.
10	Controles de los botones **Volume**
11	Control de subtítulos

7. Seleccione el icono que corresponde a la función del proyector que desea controlar.

Tema principal: Uso del proyector en una red

Referencias relacionadas

Ajustes del menú Seguridad inalámbrica

Creación de una libreta de direcciones

Cuando envíe un correo electrónico desde el modo de pizarra, puede seleccionar direcciones de correo electrónico de una libreta de direcciones. Puede crear una libreta de direcciones cargando un archivo de texto con hasta 999 direcciones a través de la página de control.

Nota: Las direcciones aparecen en el orden que aparecen en el archivo de texto.

1. Cree un archivo de texto que contenga la lista de direcciones que quiere agregar a la libreta de direcciones. El archivo debe tener las siguientes características:
   - El archivo debe estar separado por tabuladores
   - Cada línea debe tener un par de cadenas separadas por un tabulador: <nombre> <tabulador> <dirección_de_correo_electrónico>
   - * El archivo debe tener la extensión .txt
   - * El código de caracteres debe ser Unicode

   An example of a text file:

   ```
   Joe Smith       fictional@address.com
   Mary Jones-Smith        another@example.com
   John Q. Public  yet@anotherexample.com
   ```
2. Abra un navegador Web y conéctese al proyector ingresando la dirección IP del proyector.

   Nota: La dirección IP del proyector se encuentra en el menú de red del proyector
3. Ingrese el nombre del usuario y la contraseña cuando se le indique.
4. Seleccione el icono **config**.

   Nota: Este icono no aparece cuando se conecta de una computadora.

   Aparece la página de control del proyector.
5. Seleccione **Ajustes de la Pizarra** > **Ajustes administrador** > **Configuración de la libreta de direcciones** > **Archivo de la libreta de direcciones** y seleccione el botón **Archivo de selección**.
6. Seleccione el archivo de libreta de direcciones y luego seleccione **Configura**.

   El archivo de la libreta de direcciones se descargara al proyector.

7. Para borrar la libreta de direcciones, seleccione **Ajustes de la pizarra** > **Ajustes administrador** > **Configuración de la libreta de direcciones** > **Borrar archivo de libreta de direcciones** y seleccione el botón **Configurar**.

Tema principal: Uso del proyector en una red

Referencias relacionadas

Ajustes de red del proyector: Menú Red

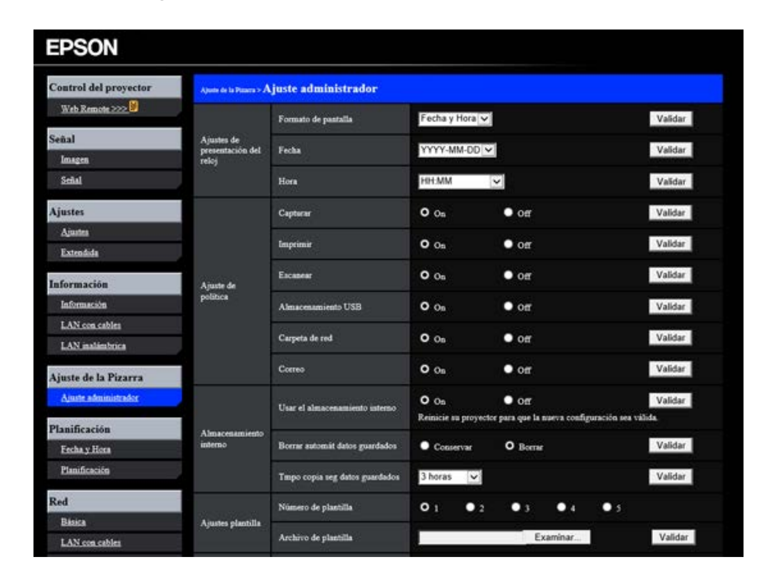
Adición de plantillas desde un navegador Web

Puede utilizar un navegador Web para añadir plantillas para uso con el modo de pizarra. Puede añadir hasta 5 imágenes, las cuales deben estar en formato .png para que se puedan utilizar como plantillas.

1. Compruebe que el proyector esté encendido.
2. Inicie su navegador Web en una computadora conectada a la red.
3. Escriba la dirección IP del proyector en el campo de dirección del navegador y pulse la tecla **Enter** de la computadora.

   Verá la pantalla Web Control y un mensaje indicando que ingrese un ID de usuario y la contraseña.
4. Ingrese la siguiente información utilizando letras mayúsculas o minúsculas, exactamente como aparecen a continuación:
   - Para el ID de usuario, introduzca **EPSONWEB**. (No puede cambiar el ID de usuario).
   - Para la contraseña, introduzca la contraseña predeterminada **admin**. (Puede cambiar la contraseña de Web Control utilizando el menú Red del proyector).
5. Debajo de **Ajuste de la Pizarra**, seleccione **Ajuste administrador**.

Verá una pantalla como ésta:



6. Debajo de **Ajustes plantilla**, seleccione el número de la plantilla que va a subir.
7. Seleccione el botón **Examinar**, seleccione la imagen .png en la computadora y seleccione **Abrir**.
8. Seleccione **Validar** para subir la plantilla al proyector.

Tema principal: Uso del proyector en una red

Soporte de Crestron RoomView

Si está utilizando el sistema de supervisión y control de la red Crestron RoomView, puede configurar el proyector para usarlo en el sistema. Crestron RoomView le permite controlar y supervisar su proyector mediante un navegador Web.

Nota: No puede utilizar la función Contraseña Acc. Web de Epson o el plug-in de difusión de mensajes Message Broadcasting para EasyMP Monitor cuando utiliza Crestron RoomView.

Para obtener información adicional acerca de Crestron RoomView, póngase en contacto con Crestron.

Configuración del soporte Crestron RoomView

Control de un proyector de red con Crestron RoomView

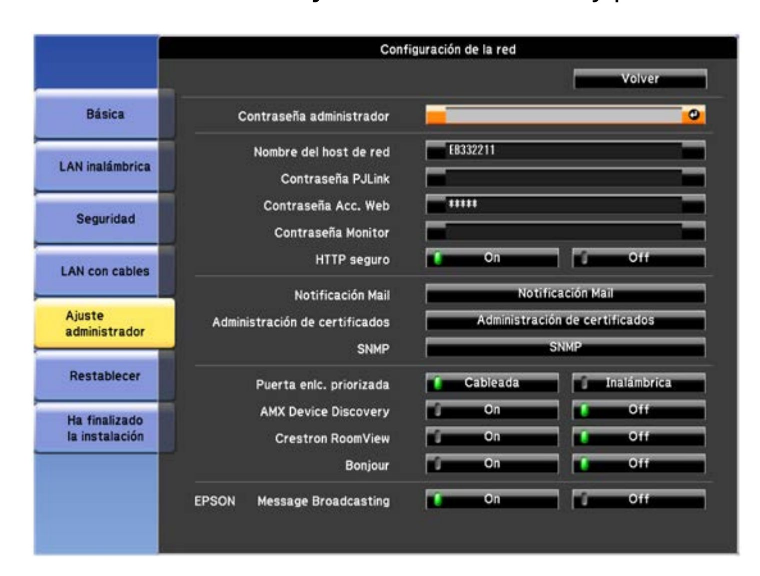
Tema principal: Uso del proyector en una red

Configuración del soporte Crestron RoomView

Para configurar el proyector para supervisar y controlarlo mediante el sistema de Crestron RoomView, asegure que su computadora y el proyector estén conectados a la red.

Nota: Si desea utilizar el sistema Crestron RoomView cuando el proyector está apagado, necesita configurar los ajustes **Modo en espera** en el menú ECO.

1. Pulse el botón **Menu**.
2. Seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.
3. Seleccione **Configuración de la red** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione el menú **Ajuste administrador** y pulse el botón **Enter**.



5. Configure el ajuste **Crestron RoomView** en **On** para permitir que el proyector sea detectado.
6. Apague el proyector, luego vuelva a encenderlo para activar el ajuste.

Tema principal: Soporte de Crestron RoomView

Control de un proyector de red con Crestron RoomView

Una vez que haya configurado el proyector para usar Crestron RoomView, puede controlar y supervisar la proyección usando un navegador Web compatible.

1. Inicie su navegador Web en una computadora conectada a la red.
2. Escriba la dirección IP del proyector en el campo de dirección del navegador y pulse la tecla **Enter** de la computadora.

   Verá esta pantalla:



3. Seleccione la fuente de entrada que desea controlar en el cuadro Sources List. Puede desplazarse por las fuentes disponibles utilizando las flechas hacia arriba y hacia abajo en el cuadro.
4. Para controlar la proyección de forma remota, haga clic en los botones en pantalla que corresponden a los botones del control remoto del proyector. Puede desplazarse por las opciones de los botones en la parte inferior de la pantalla.

   Nota: Los siguientes botones en pantalla no corresponden directamente a los botones del control remoto del proyector:

   - El botón **OK** actúa como el botón **Enter**.
   - El botón **Menu** muestra el menú del proyector.

5. Para ver información sobre el proyector, haga clic en la ficha **Info**.

6. Para cambiar los ajustes del proyector, del software Crestron y de la contraseña, haga clic en la ficha **Tools**, seleccione los ajustes en la pantalla que aparece y haga clic en **Send**.
7. Cuando termine de seleccionar los ajustes, haga clic en **Exit** para salir del programa.

Tema principal: Soporte de Crestron RoomView

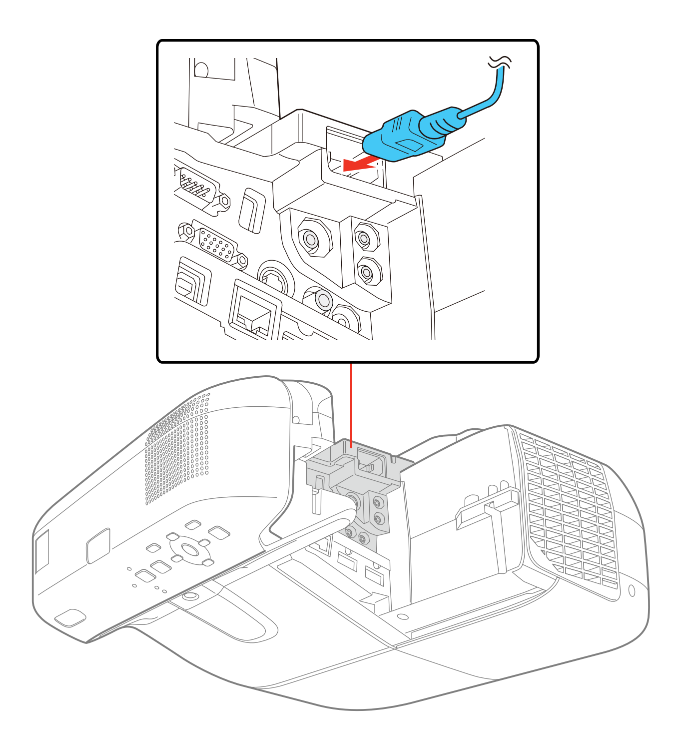
Uso de las funciones básicas del proyector

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para usar las funciones básicas del proyector.

Encendido del proyector

Encienda la computadora o el equipo de vídeo que desee usar antes de encender el proyector, de modo que pueda mostrar la fuente de imagen.

1. Conecte el cable de alimentación a la toma de alimentación del proyector.



2. Conecte el otro extremo del cable de alimentación a una toma de corriente.

   Nota: Con la función **Direct Power On** activada, el proyector se enciende al momento de conectarlo.

   El indicador de encendido del proyector se ilumina de color azul. Esto indica que el proyector está recibiendo corriente.

3. Pulse el botón de encendido del proyector o del control remoto para encender el proyector.

   El proyector emite un pitido y el indicador Status parpadea de color azul mientras se calienta el aparato. Una vez que el proyector esté listo, el indicador Status deja de parpadear y permanece iluminado de color azul.

   Advertencia: No mire directamente la lente del proyector mientras esté encendida la lámpara. Ésto podría lastimarle la vista y es especialmente peligroso para los niños.

Si no ve una imagen proyectada de inmediato, pruebe lo siguiente:

- Encienda la computadora o el dispositivo de vídeo conectado al producto.
- Pulse el botón **Source Search** del proyector o del control remoto para detectar la fuente de vídeo.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Apagado del proyector

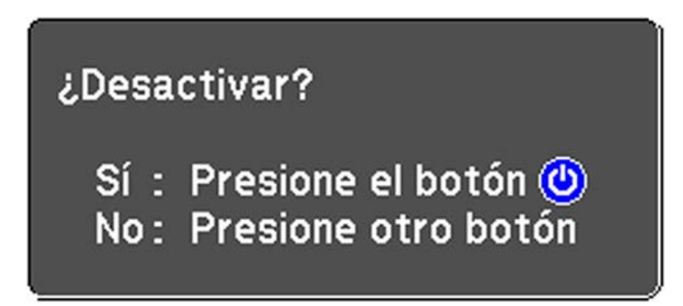
Antes de apagar el proyector, apague la computadora conectada a él, de modo que pueda ver la pantalla de la computadora durante el apagado.

Nota: Para prolongar la vida útil del proyector, apáguelo cuando no lo esté usando. La vida útil de la lámpara puede variar dependiendo del modo seleccionado, las condiciones ambientales y el uso que se le dé al producto. La luminosidad disminuye con el tiempo.

Nota: Cuando utiliza la función A/V Mute, la lámpara del proyector permanece encendida. Para apagar la lámpara, apague el proyector.

1. Pulse el botón de encendido del proyector o del control remoto.

   El proyector muestra la pantalla de confirmación de apagado.



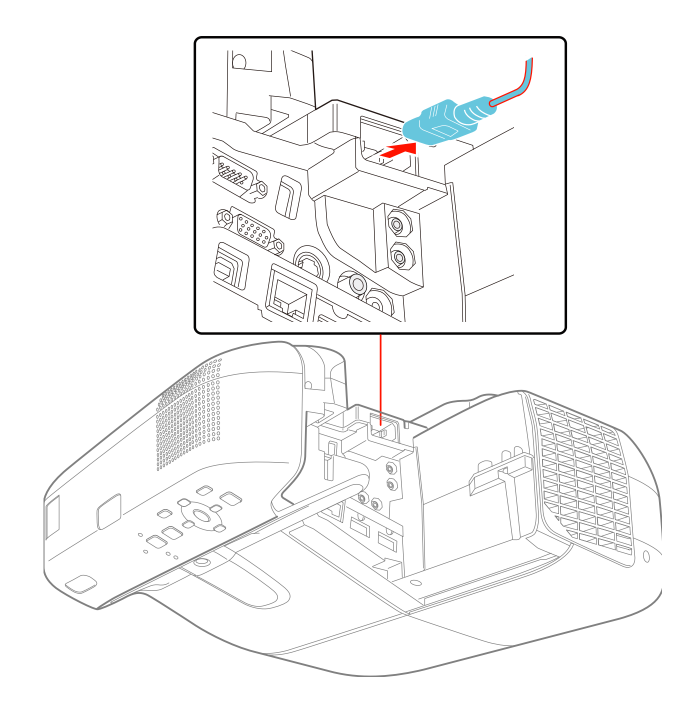
2. Pulse el botón de encendido otra vez. (Para dejarlo encendido, pulse cualquier otro botón).

   El proyector emite dos pitidos, la lámpara se apaga y el indicador Status se apaga.

Nota: Con la tecnología Instant Off de Epson, no es necesario esperar a que el proyector se enfríe, de modo que puede empacarlo de inmediato para transportarlo (si es necesario).

Precaución: No encienda el proyector inmediatamente después de apagarlo. Encender y apagar el proyector frecuentemente puede acortar la vida útil de la lámpara.

3. Para transportar o guardar el proyector, asegúrese de que el indicador Status esté apagado, luego desconecte el cable de alimentación.



Precaución: Para no dañar el proyector o la lámpara, nunca desconecte el cable de alimentación cuando el indicador Status esté encendido o parpadeando.

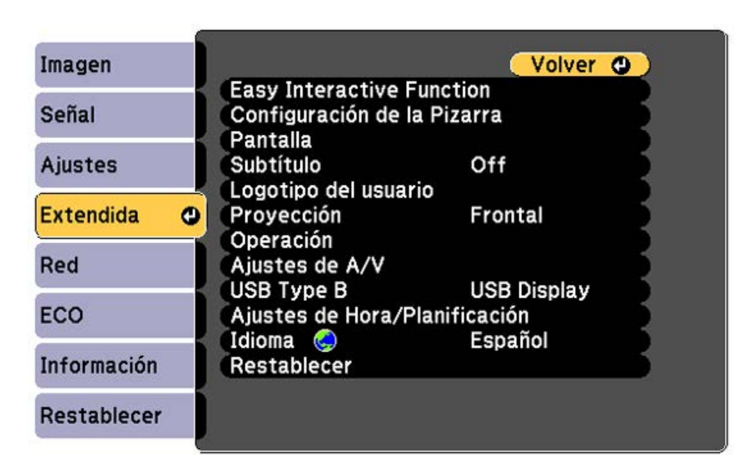
Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Selección del idioma de los menús del proyector

Si desea ver los menús y los mensajes del proyector en otro idioma, puede cambiar el ajuste Idioma.

1. Encienda el proyector.

2. Pulse el botón **Menú**.
3. Seleccione el menú **Configuración** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione el ajuste **Idioma** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione el idioma que desee usar y pulse el botón **Enter**.
6. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Referencias relacionadas

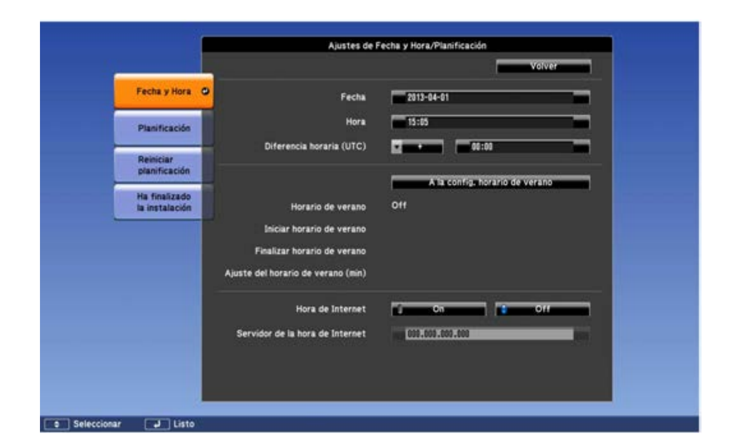
Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Ajuste de la fecha y la hora

Debe configurar la fecha y la hora del proyector para programar eventos en el proyector y usar la autenticación LAN inalámbrica.

1. Pulse el botón **Menú** .
2. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.
3. Seleccione el ajuste **Hora/Planificación** y pulse el botón **Enter**.

Aparece la pantalla Ajustes planificación.



4. Seleccione el ajuste **Fecha y Hora** y pulse el botón **Enter**.
5. Realice una de las siguientes acciones:
   - Ingrese el ajuste de fecha y hora usando el teclado que aparece en la pantalla.
   - Seleccione **On** como el ajuste de **Usar horario de Internet** e ingrese la dirección IP del servidor en el campo de **Horario de Internet del servidor**.
6. Seleccione **Cambiar ajustes DST** y seleccione el ajuste del horario de verano de su localidad.
7. Cuando termine, pulse el botón **Esc**.
8. Seleccione **Ha finalizado la instalación** y seleccione **Sí** para guardar sus cambios.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Tareas relacionadas

Activación de seguridad WPA o EAP

Temas relacionados

Planificación de eventos del proyector

Forma de la imagen

Puede proyectar una imagen uniformemente rectangular si coloca el proyector directamente enfrente del centro de la pantalla y lo mantiene nivelado. Si coloca el proyector en un ángulo hacia la pantalla,

inclinado hacia arriba o hacia abajo, o a un lado, es posible que necesite corregir la forma de la imagen para obtener la mejor calidad de visualización.

Nota: Para el uso interactivo, la imagen debe ser perfectamente rectangular, sin ninguna distorsión.

Corrección de la forma de la imagen con los botones de corrección trapezoidal
Corrección de la forma de la imagen con Quick Corner

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Corrección de la forma de la imagen con los botones de corrección trapezoidal

Puede usar los botones de corrección trapezoidal del proyector para corregir la forma de una imagen que no es perfectamente rectangular en los costados.

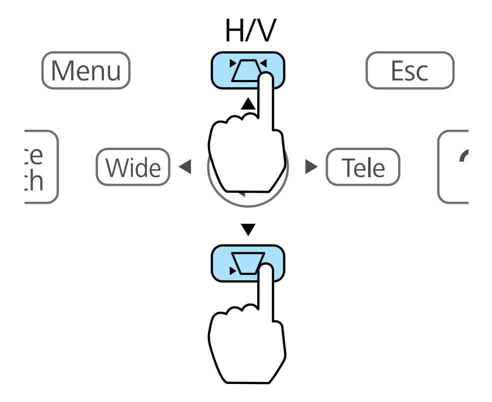
Nota: Para el uso interactivo, asegúrese de que el grado de corrección trapezoidal horizontal y vertical no sea más de ± 3°.

1. Encienda el proyector y muestre una imagen.

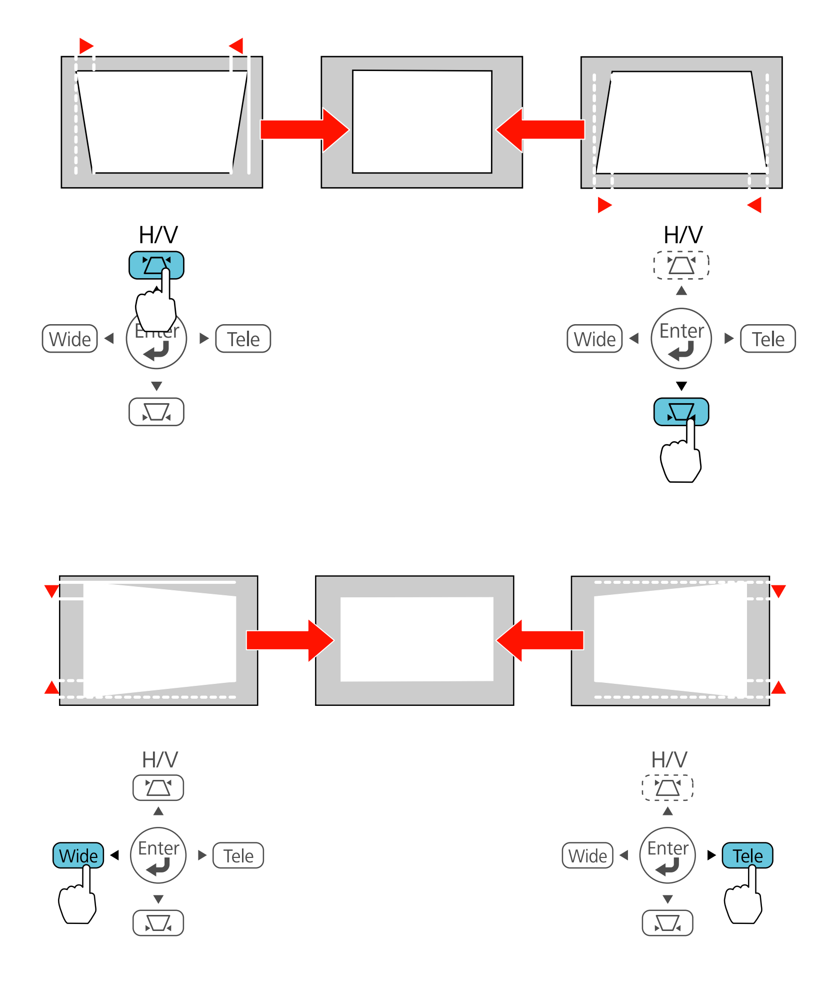
   Nota: Puede proyectar un patrón que le ayudará a ajustar la imagen proyectada utilizando el menú Ajustes.

   Nota: También puede mostrar el patrón pulsando el botón **User** del control remoto (si el patrón de prueba está asignado a este botón).

2. Pulse uno de estos botones de corrección trapezoidal del panel de control para mostrar la pantalla de ajuste Keystone.



3. Pulse un botón de corrección trapezoidal del panel de control del proyector para ajustar la forma de la imagen.



Nota: Los botones de corrección trapezoidal horizontal están denominados **Wide** y **Tele**.

Después de corregir la forma, la imagen aparece ligeramente más pequeña.

Nota: Si el proyector está instalado fuera de su alcance, también puede corregir la forma de la imagen con el control remoto utilizando los ajustes **Keystone** en los menús del proyector.

Tema principal: Forma de la imagen

Corrección de la forma de la imagen con Quick Corner

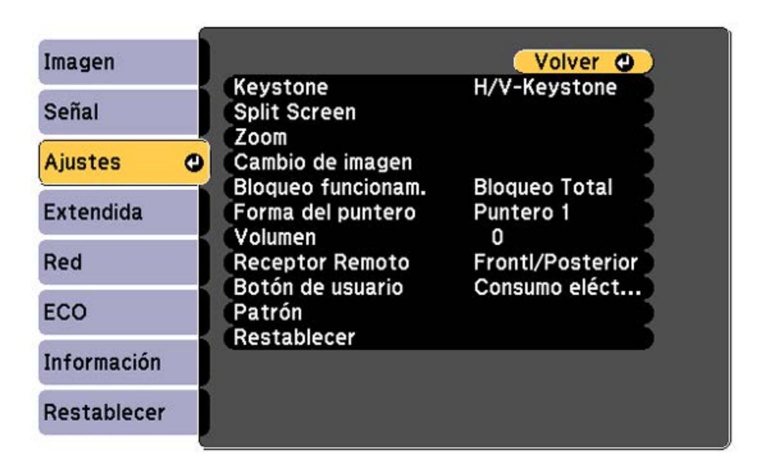
Puede usar el ajuste Quick Corner del proyector para corregir la forma y el tamaño de una imagen que no es perfectamente rectangular.

1. Encienda el proyector y muestre una imagen.

   Nota: Puede proyectar un patrón que le ayudará a ajustar la imagen proyectada utilizando el menú Ajustes.

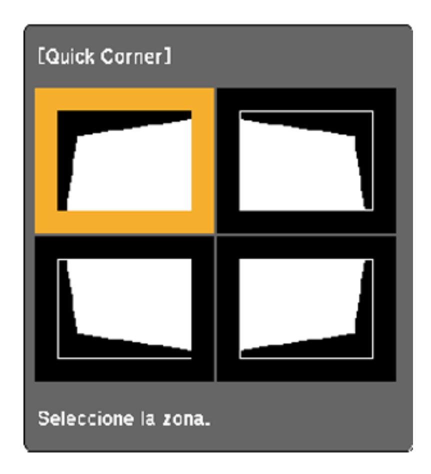
   Nota: También puede mostrar el patrón pulsando el botón **User** del control remoto (si el patrón de prueba está asignado a este botón).

2. Pulse el botón **Menu**.
3. Seleccione el menú **Ajustes** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione el ajuste **Keystone** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione el ajuste **Quick Corner** y pulse el botón **Enter**. Luego, pulse el botón **Enter** otra vez.

Verá la pantalla de ajuste Quick Corner:



6. Use los botones de flecha del proyector o del control remoto para seleccionar la esquina de la imagen que desee ajustar. A continuación, pulse el botón **Enter**.
7. Pulse los botones de flecha para ajustar la forma de la imagen, según sea necesario.
8. Cuando termine, pulse el botón **Esc**.

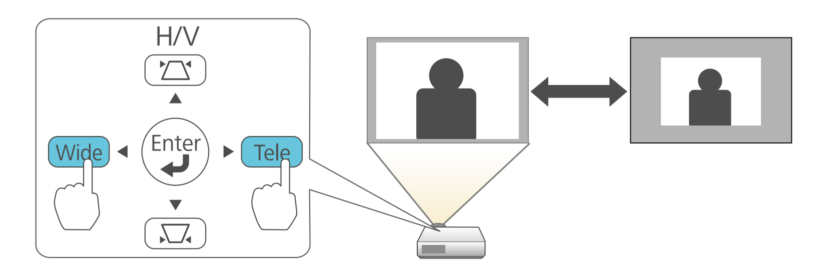
Nota: El uso de Quick Corner puede afectar la precisión de los lápices interactivos.

Tema principal: Forma de la imagen

Reajuste del tamaño de la imagen con los botones Wide y Tele

1. Encienda el proyector y muestre una imagen.
2. Para agrandar el tamaño de la imagen, pulse el botón **Wide** del panel de control del proyector.

3. Para reducir el tamaño de la imagen, pulse el botón **Tele**.



Después de que ajuste el tamaño de la imagen, la pantalla Cambio de imagen se muestra de forma automática para ajustar la posición de la imagen.

Nota: Si el proyector está instalado fuera de su alcance, también puede ajustar el tamaño de la imagen con el control remoto utilizando el ajuste **Zoom** en los menús del proyector.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

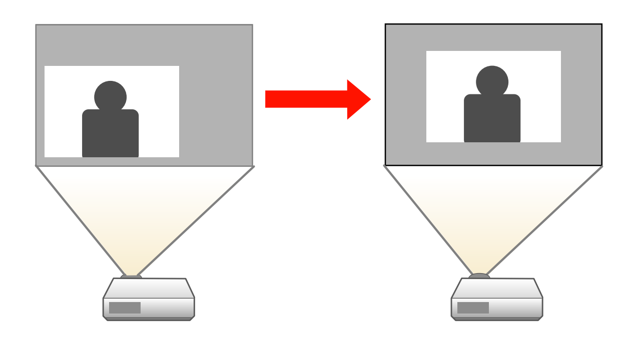
Referencias relacionadas

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Ajuste de la posición de la imagen

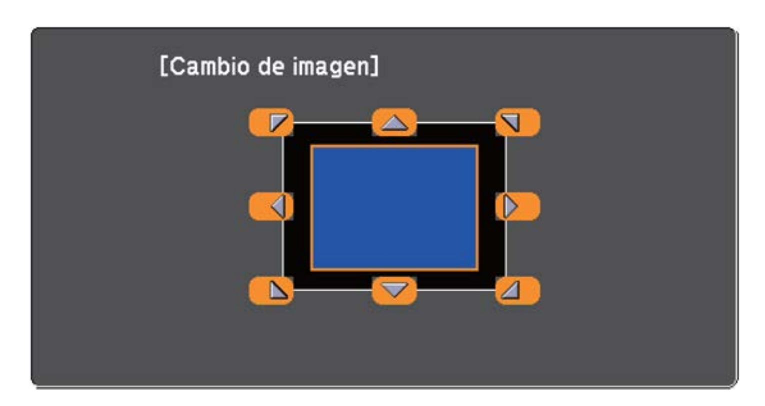
Puede usar la función Cambio de imagen para ajustar la posición de la imagen en vez de mover el proyector.

Nota: Esta función no está disponible si la opción **Zoom** está configurada al ajuste más ancho.



1. Encienda el proyector y muestre una imagen.
2. Ajuste el tamaño de la imagen con los botones **Wide** y **Tele**.

   Después de que ajuste el tamaño de la imagen, la pantalla Cambio de imagen se muestra de forma automática.



3. Utilice los botones de flecha del proyector o del control remoto para ajustar la posición de la imagen.

   Nota: También puede usar el menú Ajustes para configurar el ajuste **Cambio de imagen**.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

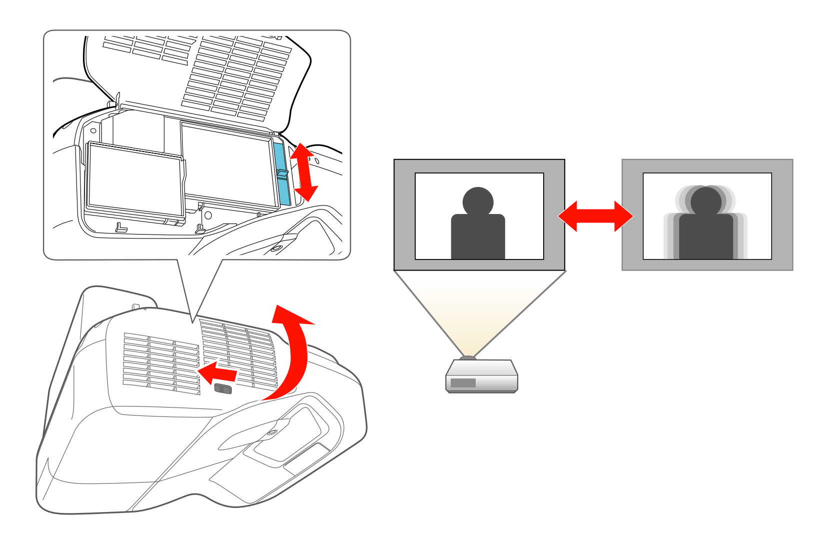
Enfoque de la imagen

1. Encienda el proyector y muestre una imagen.

   Nota: Puede proyectar un patrón que le ayudará a ajustar la imagen proyectada utilizando el menú Ajustes.

2. Deslice el seguro para abrir la tapa del filtro de aire en el costado del proyector.

3. Suba o baje la palanca de enfoque para enfocar la imagen.



Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

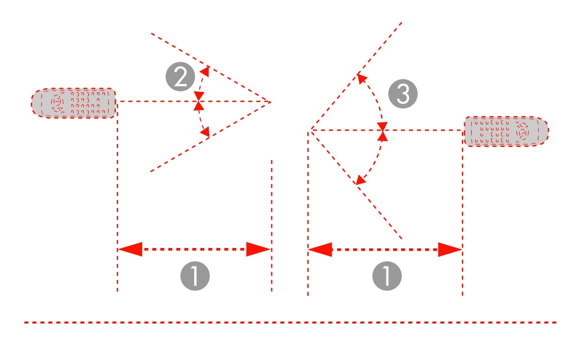
Referencias relacionadas

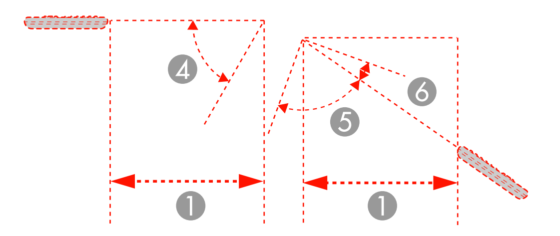
Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Operación del control remoto

El control remoto le permite controlar el proyector desde casi cualquier lugar de la habitación, hasta una distancia máxima de 19,7 pies (6 m). Puede apuntarlo hacia la pantalla o la pizarra, o hacia la parte frontal o posterior del proyector.

Apunte el control remoto a los receptores del proyector dentro de los ángulos que se indican a continuación.





1	19,7 pies (6 m)
2	± 30°
3	± 55°
4	60°
5	75°
6	15°

Nota: No utilice el control remoto donde haya luces fluorescentes brillantes o bajo la luz directa del sol, o es posible que el proyector no responda a los comandos. Si no va a usar el control remoto durante un largo período, retire las pilas.

Uso del control remoto como mouse inalámbrico
Uso del control remoto como puntero

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Uso del control remoto como mouse inalámbrico

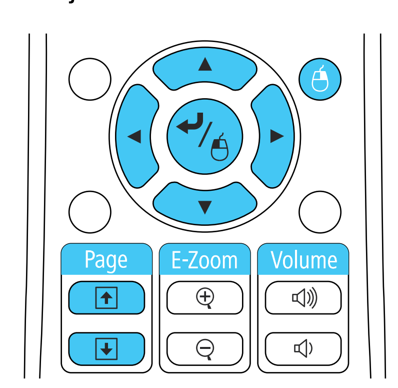
Puede usar el control remoto del proyector como mouse inalámbrico para controlar la proyección desde cierta distancia de la computadora.

Nota: No puede usar esta función al mismo tiempo que esté utilizando los lápices interactivos. Si desea utilizar el control remoto como mouse inalámbrico, necesita cambiar el ajuste **USB Type B** en el menú Extendida del proyector.

1. Conecte el proyector a una computadora mediante el puerto **USB-B**, **Computer** o **HDMI** del proyector para proyectar vídeo.

   Nota: La función de mouse inalámbrico no se puede usar con una conexión MHL.

2. Si conectó su computadora al puerto **Computer** o **HDMI**, también conecte un cable USB al puerto **USB-B** del proyector y a un puerto USB en su computadora (para soporte de mouse inalámbrico).
3. Inicie su presentación.
4. Use los siguientes botones del control remoto para controlar su presentación:
   - Para desplazarse por las diapositivas o las páginas, pulse los botones **Page** hacia arriba o hacia abajo.



   - Para mover el cursor en la pantalla, use los botones de flecha.
   - Para hacer clic con el botón izquierdo, pulse el botón ↵ una vez (púlselo dos veces para hacer doble clic).

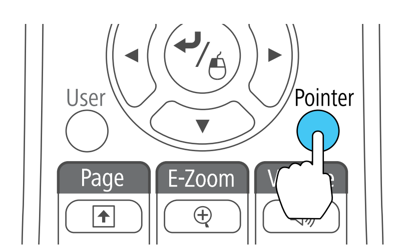
- Para hacer clic con el botón derecho, pulse el botón **Esc**.
- Para arrastrar y colocar un objeto, mantenga presionado el botón ↵ mientras mueve el cursor con los botones de flecha, luego suelte el botón ↵ en el destino.

Tema principal: Operación del control remoto

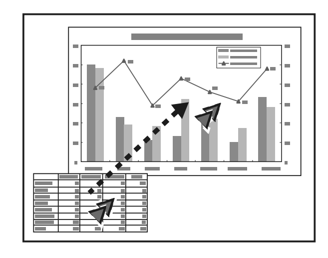
Uso del control remoto como puntero

Puede usar el control remoto del proyector como puntero para ayudarle a destacar información importante en la pantalla. La forma predeterminada del puntero es una flecha, pero puede seleccionar una forma diferente por medio del menú Ajustes.

1. Pulse el botón **Pointer** del control remoto.



2. Use los botones de flecha del control remoto para mover el puntero en la pantalla.



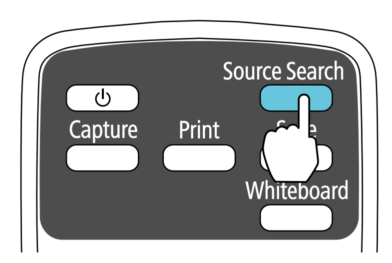
3. Pulse el botón **Esc** para eliminar el puntero de la pantalla.

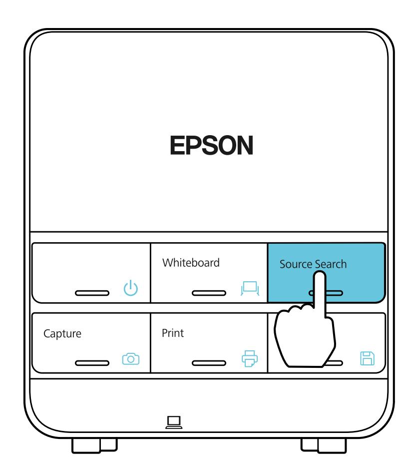
Tema principal: Operación del control remoto

Selección de una fuente de imagen

Si ha conectado varias fuentes de imagen al proyector, como una computadora y un reproductor de DVD, puede pasar de una fuente de imagen a otra.

1. Asegúrese de que la fuente de imagen conectada que desee usar esté encendida.
2. Para fuentes de imagen de vídeo, introduzca un DVD u otro medio de vídeo y pulse el botón de reproducción, si es necesario.
3. Pulse el botón **Source Search** del proyector, del control remoto o el panel de control de pared, luego seleccione la fuente que desea.





Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Tareas relacionadas

Selección de una fuente de dispositivo de red

Modos de proyección

Dependiendo de cómo colocó el proyector, es posible que tenga que cambiar el modo de proyección para que las imágenes se proyecten correctamente.

- **Frontal** le permite proyectar desde una mesa colocada en frente de la pantalla.
- **Frontal/Boca abajo** (ajuste predeterminado) invierte la imagen verticalmente para proyectar al revés cuando el proyector está instalado en el techo o en una pared. Este modo también se debe utilizar al montar el proyector verticalmente sobre una mesa para crear una superficie de trabajo interactiva.
- **Posterior** invierte la imagen horizontalmente para proyectar por detrás de una pantalla translúcida.
- **Posterior/Boca abajo** invierte la imagen vertical y horizontalmente para proyectar desde la pared o el techo y por detrás de una pantalla translúcida (retroproyección).

Nota: No puede usar los dos modos de proyección Posterior con los lápices interactivos.

Puede cambiar el modo de proyección con el control remoto o cambiando el ajuste **Proyección** en el menú **Extendida**.

Cambio del modo de proyección con el control remoto
Cambio del modo de proyección mediante los menús

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Referencias relacionadas

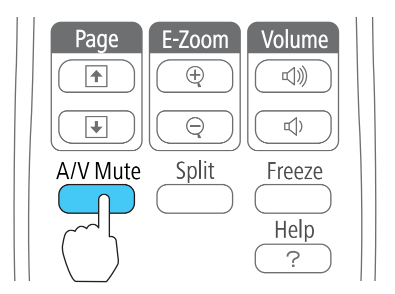
Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Cambio del modo de proyección con el control remoto

Puede cambiar el modo de proyección para invertir la imagen verticalmente.

1. Encienda el proyector y muestre una imagen.

2. Mantenga presionado el botón **A/V Mute** del control remoto durante cinco segundos.



La imagen desaparece brevemente y reaparece invertida.

3. Para volver al modo de proyección original, mantenga presionado el botón **A/V Mute** durante cinco segundos nuevamente.

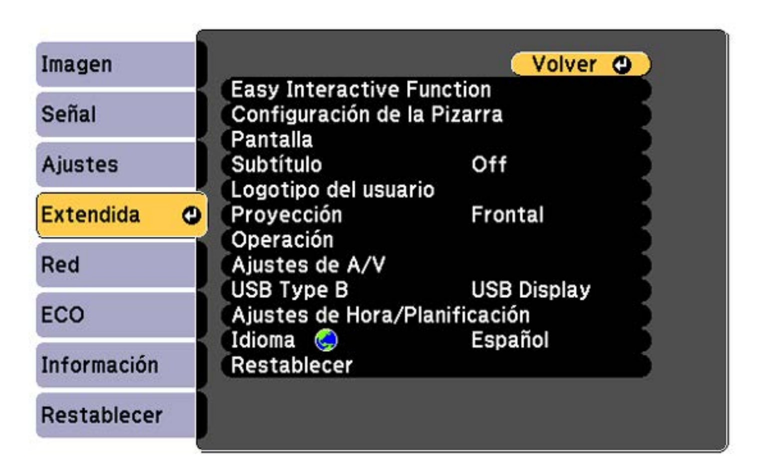
Tema principal: Modos de proyección

Cambio del modo de proyección mediante los menús

Puede cambiar el modo de proyección para invertir la imagen vertical (de arriba a abajo) u horizontalmente (de izquierda a derecha) con los menús del proyector.

1. Encienda el proyector y muestre una imagen.
2. Pulse el botón **Menú**.

3. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione el ajuste **Proyección** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione un modo de proyección y pulse el botón **Enter**.
6. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

Tema principal: Modos de proyección

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Relación de aspecto de la imagen

El proyector puede mostrar imágenes en diferentes proporciones de ancho a altura denominadas relaciones de aspecto. Normalmente, la señal de entrada de la fuente de vídeo determina la relación de aspecto de la imagen. Sin embargo, puede cambiar la relación de aspecto de ciertas imágenes para que se ajusten a la pantalla pulsando un botón del control remoto.

Si siempre desea usar la misma relación de aspecto para una fuente de entrada de vídeo particular, puede seleccionarla mediante los menús del proyector.

Cambio de la relación de aspecto de la imagen

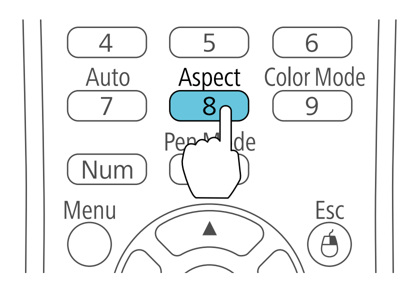
Relaciones de aspecto de imagen disponibles

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Cambio de la relación de aspecto de la imagen

Puede cambiar la relación de aspecto de la imagen proyectada para modificar su tamaño.

1. Encienda el proyector y elija la fuente de imagen que desee usar.
2. Pulse el botón **Aspect** del control remoto.



La forma y el tamaño de la imagen proyectada cambia y el nombre de la relación de aspecto aparece brevemente en la pantalla.

3. Para alternar entre las relaciones de aspecto disponibles para la señal de entrada, pulse el botón **Aspect** varias veces.

Tema principal: Relación de aspecto de la imagen

Relaciones de aspecto de imagen disponibles

Puede seleccionar las siguientes relaciones de aspecto de imagen, dependiendo de la señal de entrada de la fuente de imagen.

Nota: Es posible que se proyecten bandas negras e imágenes recortadas en ciertas relaciones de aspecto, dependiendo de la relación de aspecto y la resolución de la señal de entrada.

Ajuste de relación de aspecto	Descripción
Automático	Configura automáticamente la relación de aspecto según la señal de entrada y el ajuste **Resolución**.
Normal	Muestra imágenes usando el área de proyección completa y mantiene la relación de aspecto de la imagen.
16:9	Convierte la relación de aspecto de la imagen a 16:9.

Ajuste de relación de aspecto	Descripción
Completo	Muestra imágenes usando la anchura completa del área de proyección, pero no mantiene la relación de aspecto.
Zoom	Muestra imágenes usando la anchura completa del área de proyección y mantiene la relación de aspecto de la imagen.
Nativa	Muestra las imágenes tal como son (se mantienen la relación de aspecto y la resolución).

Nota: El ajuste de relación de aspecto **Automático** está disponible solamente para las fuentes de imagen HDMI.

Tema principal: Relación de aspecto de la imagen

Modo de color

El proyector ofrece distintos modos de color para proporcionar óptimos niveles de brillo, contraste y color para una variedad de entornos de visualización y tipos de imágenes. Puede seleccionar un modo diseñado para coincidir con su imagen y entorno, o experimentar con los modos disponibles.

Si siempre desea usar el mismo modo de color para una fuente de entrada de vídeo particular, puede seleccionarlo mediante los menús del proyector.

Cambio del modo de color

Modos de color disponibles

Activación del Iris automático

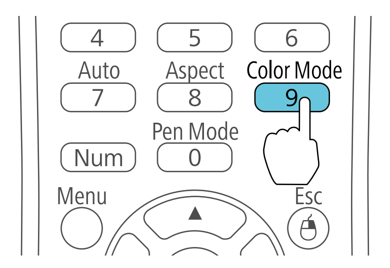
Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Cambio del modo de color

Puede cambiar el modo de color del proyector con el control remoto para optimizar la imagen para su entorno de visualización.

1. Encienda el proyector y elija la fuente de imagen que desee usar.
2. Si proyecta desde un reproductor de DVD u otra fuente de vídeo, introduzca un disco u otro medio de vídeo y pulse el botón de reproducción, si es necesario.

3. Pulse el botón **Color Mode** del control remoto para cambiar el Modo de color.



La apariencia de la imagen cambia y el nombre del Modo de color aparece brevemente en la pantalla.

4. Para alternar entre todos los Modos de color disponibles para la señal de entrada, pulse el botón **Color Mode** varias veces.

Tema principal: Modo de color

Modos de color disponibles

Puede configurar el proyector para que use estos Modos de color, dependiendo de la fuente de entrada que utilice:

Modo de color	Descripción
Dinámico	La mejor opción para juegos de video en una sala iluminada.
Presentación	La mejor opción para presentaciones a color en una sala iluminada.
Teatro	La mejor opción para películas proyectadas en una sala oscura.
Foto	La mejor opción para imágenes fijas proyectadas en una sala iluminada.
Deporte	La mejor opción para imágenes de televisión en una sala iluminada.
sRGB	La mejor opción para pantallas de computadora sRGB estándar.
Pizarra	La mejor opción para proyectar presentaciones en una pizarra blanca (ajusta los colores según sea necesario).

Modo de color	Descripción
DICOM SIM	La mejor opción para proyectar radiografías y otras imágenes médicas (muestra las imágenes con sombras claras).
Personalizado	La mejor opción para personalizar un modo de color usando un ajuste manual **RGBCMY** en el menú Imagen > Avanzado.

Nota: El proyector no es un dispositivo médico y no se puede utilizar para diagnósticos médicos.

Tema principal: Modo de color

Referencias relacionadas

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen

Activación del Iris automático

En algunos modos de color, puede activar el ajuste Iris automático para optimizar automáticamente la imagen en base al brillo del contenido que proyecte.

1. Encienda el proyector y elija la fuente de imagen que desee usar.
2. Pulse el botón **Menu**.
3. Seleccione el menú **Imagen** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione al ajuste **Iris automático** y elija una de las siguientes opciones:
   - **Velocidad alta** para ajustar el brillo en cuanto cambie la imagen.
   - **Normal** para un ajuste de brillo estándar.

   Nota: Puede configurar el ajuste **Iris automático** para cada Modo de color que sea compatible con la función. No puede cambiar el ajuste **Iris automático** cuando esté utilizando el ajuste **Subtítulo**.

5. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

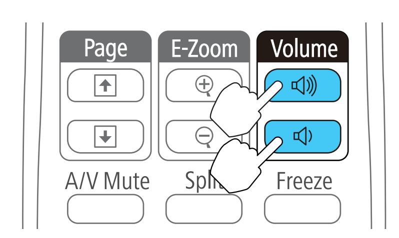
Tema principal: Modo de color

Control del volumen con los botones de volumen

Puede usar los botones **Volume** del control remoto para ajustar el volumen cuando proyecte una presentación con audio. Los botones de volumen controlan el sistema de altavoces interno del proyector o cualquier altavoz externo conectado al proyector.

Debe ajustar el volumen por separado para cada fuente de entrada conectada al proyector.

1. Encienda el proyector y comience una presentación que incluya audio.
2. Para bajar o subir el volumen, pulse los botones **Volume** del control remoto.



   Aparecerá un regulador de volumen en la pantalla.

3. Para configurar el volumen en un nivel específico para una fuente de entrada, utilice el sistema de menús del proyector.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Proyección de una presentación sin computadora

Puede usar la función PC Free del proyector cuando conecte un dispositivo USB al proyector que contenga archivos de imagen o película compatibles. Esto le permite mostrar y controlarlos rápida y

fácilmente con el control remoto del proyector. También puede mostrar una presentación de las imágenes.

Tipos de archivos compatibles con PC Free
Inicio de una presentación sin computadora
Inicio de una película sin computadora
Inicio de una presentación de archivos PDF sin computadora
Opciones de visualización de Slideshow

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Tipos de archivos compatibles con PC Free

Puede proyectar estos tipos de archivos con la función PC Free del proyector.

Nota: Para obtener los mejores resultados, coloque sus archivos en dispositivos con formato FAT16/32. Si tiene problemas al proyectar desde archivos formateados para sistemas de archivos que no sean Windows, intente formatear los archivos para Windows. Es posible que no pueda utilizar las funciones de seguridad en ciertos dispositivos de almacenamiento USB con las funciones de PC Free. Cuando conecte un disco duro compatible con un USB, conecte el adaptador de CA incluido con su dispositivo.

Formatos de archivos de gráficos o de texto

Contenido del archivo	Tipo de archivo (extensión)	Detalles
Imagen	.jpg	Compruebe que el archivo no: • esté en formato CMYK. • esté en formato progresivo. • esté muy comprimido. • tenga una resolución superior a 8192 × 8192. • tenga un tamaño superior a 12 MB. • tenga un nombre con la extensión .jpeg.
	.bmp	Compruebe que la resolución del archivo no sea superior a 2048 × 2048.
	.gif	Compruebe que el archivo no: • tenga una resolución superior a 2048 × 2048. • contenga animaciones.
	.png	Compruebe que la resolución del archivo no sea superior a 2048 × 2048.
PDF	.pdf	Compruebe que el archivo no: • esté guardado en un formato de PDF de versión 1.7 o anterior. • esté codificado.

Formatos de archivos de película

Tipo de archivo (extensión)	Códec de película	Códec de audio	Calidad de grabación
.mpg	MPEG-2	MPEG-1 capa 1/2 Puede reproducir contenido MPEG sin audio. No puede reproducir audio de contenido PCM Lineal y AC-3. Compruebe que el archivo no tenga un nombre con la extensión .mpeg.	Tasa de bit máxima: 12 Mbps Resolución máxima: 1280 × 720
.mp4	MPEG-4 ASP MPEG-4 AVC	MPEG-4 AAC-LC	
.wmv	WMV9	WMA	
.avi	Motion JPEG	PCM Lineal ADPCM	

Nota: Para obtener los mejores resultados, no utilice un dispositivo de almacenamiento USB con una velocidad de acceso lenta o las películas no se reproducirán correctamente. No puede proyectar archivos que tengan la gestión de derechos digitales (DRM, por sus siglas en inglés) aplicada.

Tema principal: Proyección de una presentación sin computadora

Inicio de una presentación sin computadora

Después de conectar un dispositivo USB o una cámara digital al proyector, puede cambiar a la fuente de entrada USB e iniciar su presentación de diapositivas.

Nota: Puede cambiar las opciones de operación de la función PC Free o agregar efectos especiales seleccionando **Opción** en la parte inferior de la pantalla y pulsando el botón **Enter**.

1. Pulse el botón **Source Search** del proyector, del control remoto, o de la unidad de control, o toque el icono Source Select de la pizarra blanca.
2. Seleccione la fuente **USB1**.

Aparece la pantalla PC Free.



3. Haga lo siguiente según sea necesario para buscar los archivos:
   - Para mostrar los archivos contenidos en una subcarpeta de su dispositivo, pulse los botones de flecha para seleccionar una carpeta y pulse el botón **Enter**.
   - Para volver al nivel de carpetas anterior de su dispositivo, seleccione **Volver arriba** y pulse el botón **Enter**.
   - Para ver archivos adicionales contenidos en una carpeta, seleccione **Pág. siguiente** o **Página previa** y pulse el botón **Enter**, o bien, pulse el botón **Page** hacia arriba o hacia abajo del control remoto.
4. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para mostrar una imagen individual, pulse los botones de flecha para seleccionar la imagen y pulse el botón **Enter**. (Pulse el botón **Esc** para volver a la pantalla de la lista de archivos).
   - Para mostrar una presentación de todas las imágenes en una carpeta, pulse los botones de flecha para seleccionar la opción **Ver presen.** en la parte inferior de la pantalla y pulse el botón **Enter**.

Nota: Si cualquiera de los nombres de archivo tiene más de 8 caracteres o incluye símbolos que no son compatibles, puede reducir o cambiar los nombres de archivo solo en la pantalla.

5. Durante la proyección, utilice los siguientes comandos para controlar la presentación, según sea necesario:
   - Para girar una imagen proyectada, pulse el botón de flecha hacia arriba o hacia abajo.
   - Para pasar a la imagen siguiente o anterior, pulse el botón de flecha izquierda o derecha.
6. Para detener la presentación, siga las instrucciones en pantalla o pulse el botón **Esc**.

Tema principal: Proyección de una presentación sin computadora

Inicio de una película sin computadora

Después de conectar un dispositivo USB o una cámara digital al proyector, puede cambiar a la fuente de entrada USB e iniciar su película.

Nota: Puede cambiar las opciones de operación de la función PC Free seleccionando **Opción** en la parte inferior de la pantalla y pulsando el botón **Enter**.

1. Pulse el botón **Source Search** del proyector, del control remoto, o del panel de control de pared, o toque el icono Source Select de la pizarra blanca. Seleccione la fuente **USB1**.

   Aparece la pantalla PC Free.



2. Haga lo siguiente según sea necesario para buscar los archivos:
   - Para mostrar los archivos contenidos en una subcarpeta de su dispositivo, pulse los botones de flecha para seleccionar una carpeta y pulse el botón **Enter**.

- Para volver al nivel de carpetas anterior de su dispositivo, seleccione **Volver arriba** y pulse el botón **Enter**.
- Para ver archivos adicionales contenidos en una carpeta, seleccione **Pág. siguiente** o **Página previa** y pulse el botón **Enter**, o bien, pulse el botón **Page** hacia arriba o hacia abajo del control remoto.

3. Para reproducir una película, pulse los botones de flecha para resaltar el archivo y pulse el botón **Enter**.

   Nota: Si cualquiera de los nombres de archivo tiene más de 8 caracteres o incluye símbolos que no son compatibles, puede reducir o cambiar los nombres de archivo solo en la pantalla. Si desea reproducir todas las películas en una carpeta por orden, seleccione la opción **Slideshow** en la parte inferior de la pantalla.

4. Para detener la película, pulse el botón **Esc**, seleccione la opción **Salir**, luego pulse el botón **Enter**.

Tema principal: Proyección de una presentación sin computadora

Inicio de una presentación de archivos PDF sin computadora

Después de conectar un dispositivo USB al proyector, puede cambiar a la fuente de entrada USB e iniciar su presentación de archivos PDF.

Nota: No puede realizar las siguientes acciones cuando proyecta un archivo PDF desde un dispositivo USB:

- Desactivar una contraseña
- Mostrar firmas electrónicas, imágenes JPEG2000, efectos transparentes, ilustraciones o figuras en 3D o comentarios
- Reproducir contenido multimedia

1. Pulse el botón **Source Search** del proyector, del control remoto, o del panel de control de pared, o toque el icono Source Select de la pizarra blanca. Seleccione la fuente **USB1**.

Aparece la pantalla PC Free.



2. Haga lo siguiente según sea necesario para buscar los archivos:
   - Para mostrar los archivos contenidos en una subcarpeta de su dispositivo, pulse los botones de flecha para seleccionar una carpeta y pulse el botón **Enter**.
   - Para volver al nivel de carpetas anterior de su dispositivo, seleccione **Volver arriba** y pulse el botón **Enter**.
   - Para ver archivos adicionales contenidos en una carpeta, seleccione **Pág. siguiente** o **Página previa** y pulse el botón **Enter**.
3. Para mostrar la primera página de un archivo PDF a su tamaño completo, pulse los botones de flecha para resaltar el archivo y pulse el botón **Enter**. (Pulse el botón **Esc** para volver a la pantalla de la lista de archivos).

   Nota: Si cualquiera de los nombres de archivo tiene más de 8 caracteres o incluye símbolos que no son compatibles, puede reducir o cambiar los nombres de archivo solo en la pantalla. Si la extensión de un archivo PDF no es .pdf, el archivo no aparece en la lista de archivos.

4. Durante la proyección de un archivo PDF, utilice los siguientes comandos para controlar la presentación, según sea necesario:
   - Para pasar a la página siguiente o anterior, pulse los botones de flecha.
   - Para mostrar un menú de las páginas disponibles, pulse el botón **Esc**. Luego, pulse el botón de flecha izquierda o derecha para seleccionar una página y pulse el botón **Enter**.

- Para ampliar la vista de la página para que se ajuste a la pantalla, pulse el botón **Enter**. Pulse el botón **Enter** otra vez para volver al tamaño estándar.
- Para girar una página proyectada, pulse el botón de flecha izquierda o derecha.

5. Para detener la presentación, pulse el botón **Esc**, pulse los botones de flecha hacia arriba o hacia abajo para resaltar la opción **Salir**, luego pulse el botón **Enter**.

Tema principal: Proyección de una presentación sin computadora

Opciones de visualización de Slideshow

Puede seleccionar las siguientes opciones de visualización cuando utilice la función Slideshow del proyector.



Ajuste	Opciones	Descripción
Orden de presentación	**Ord por nom**	Muestra los archivos en orden alfabético.
	Ord por día	Muestra los archivos en orden cronológico.
Orden	**Ascendente**	Organiza los archivos por orden ascendente.
	Descendente	Organiza los archivos por orden descendente.
Rep. Cont	**On**	Muestra una presentación de diapositivas de forma continua.
	Off	Muestra una presentación de diapositivas una sola vez.

Ajuste	Opciones	Descripción
T. cambio pantalla	**No**	No muestra el siguiente archivo de forma automática.
	1 Segundo a 60 Segundos	Muestra los archivos por el tiempo seleccionado y cambia al siguiente archivo de forma automática; las imágenes de alta resolución pueden cambiar más lentamente.
Efecto	**Barrido**	Pasa de una imagen a otra con un efecto de barrido.
	Disolver	Pasa de una imagen a otra con un efecto de disolución.
	Al azar	Pasa de una imagen a otra usando una variedad de efectos aleatorios.

Tema principal: Proyección de una presentación sin computadora

Ajuste de las funciones del proyector

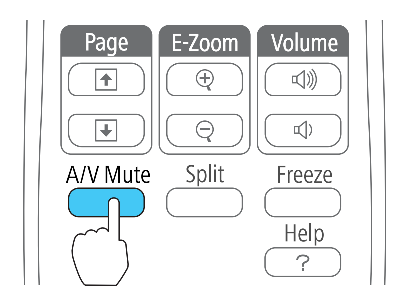
Siga las instrucciones de las siguientes secciones para usar los ajustes del proyector.

Apagado temporal de la imagen y del sonido

Puede apagar temporalmente la imagen y el sonido si desea desviar la atención del público durante una presentación. Sin embargo, el sonido y el vídeo continúan y, por lo tanto, no puede reanudar la proyección desde el punto en que la detuvo.

Si desea mostrar una imagen cuando la presentación se detenga, como un logotipo o la imagen de su empresa, puede configurar esta función con los menús del proyector.

1. Pulse el botón **A/V Mute** del control remoto para detener la proyección momentáneamente y silenciar cualquier sonido.



2. Para reactivar la imagen y el sonido, pulse el botón **A/V Mute** nuevamente.

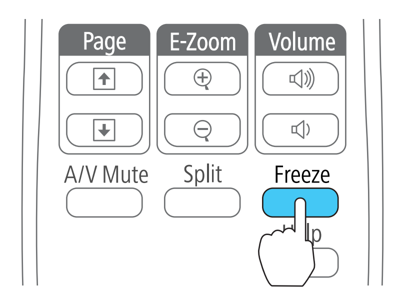
Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Interrupción temporal de la imagen de vídeo

Puede detener temporalmente la acción de un vídeo o de una presentación de computadora y conservar la imagen actual en la pantalla. Sin embargo, el sonido y el vídeo continúan y, por lo tanto, no puede reanudar la proyección desde el punto en que la detuvo.

Nota: También puede detener la acción del vídeo utilizando los lápices interactivos.

1. Pulse el botón **Freeze** del control remoto para detener la acción del vídeo.



2. Para reiniciar la acción del vídeo en curso, pulse nuevamente el botón **Freeze**.

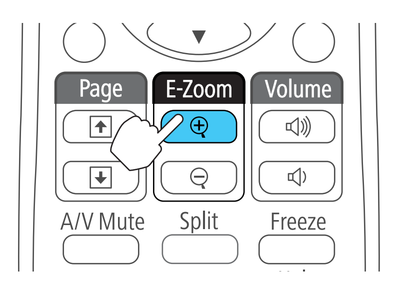
Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Ampliación y reducción del tamaño de las imágenes

Puede llamar la atención a partes de una presentación acercando una porción de la imagen y ampliándola en la pantalla.

Nota: También puede acercar la imagen utilizando los lápices interactivos.

1. Pulse el botón **E-Zoom +** del control remoto.



Verá un puntero en forma de cruz en la pantalla que indica el centro de la zona de ampliación.

2. Utilice los siguientes botones del control remoto para ajustar la imagen ampliada:
   - Utilice los botones de flecha para colocar el puntero en forma de cruz en el área de la imagen que desee ampliar.
   - Pulse el botón **E-Zoom +** varias veces para ampliar el área de la imagen, agrandándola según sea necesario. Pulse y mantenga presionado el botón **E-Zoom +** para ampliar la imagen más rápidamente.
   - Para recorrer el área de la imagen ampliada, use los botones de flecha.
   - Para reducir la imagen, pulse el botón **E-Zoom –** según sea necesario.
   - Para volver la imagen al tamaño original, pulse el botón **Esc**.

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Planificación de eventos del proyector

Puede guardar un comando del proyector, tal como encender o apagar el proyector o cambiar entre las fuentes de entrada, como un "evento". Puede programar cuándo desea que el proyector ejecute el comando automáticamente.

Nota: El ajuste Prot. Hora/Planific. en el menú Contraseña protegida debe estar desactivado para programar un evento.

Guardar un evento programado
Visualización de eventos programados
Edición de un evento programado

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Tareas relacionadas

Configuración de una contraseña

Guardar un evento programado

Puede seleccionar los comandos del proyector que desea realizar y programarlos como un evento.

1. Pulse el botón **Menu**.
2. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.
3. Seleccione **Ajustes de Hora/Planificación** y pulse el botón **Enter**.

   Verá la pantalla Ajustes planificación.
4. Seleccione el menú **Planificación** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione **Añadir nuevo** y pulse el botón **Enter**.
6. En la sección Configurar evento, seleccione los eventos que desea que ocurran. (Seleccione **No modificado** para los eventos que no desea que ocurran).
7. En la sección Configurar Fecha/Hora, seleccione la fecha y la hora en las que desea que ocurran los eventos programados.
8. Cuando termine, seleccione **Guardar** y pulse el botón **Enter**.
9. Para programar más eventos, repita los 4 pasos anteriores.
10. Seleccione **Finalización de instalación** y seleccione **Sí** para guardar sus cambios.

Tema principal: Planificación de eventos del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Visualización de eventos programados

Puede ver sus eventos programados en el calendario que se muestra en la pantalla Ajustes planificación.

1. Pulse el botón **Menu** del control remoto o del panel de control.
2. Seleccione el menú **Extendida**.
3. Seleccione **Ajustes de Hora/Planificación**.

4. Seleccione **Planificación**.

   Verá la pantalla Ajustes planificación.



   Los cuadros de color en el calendario indican lo siguiente:

   - Un evento único
   - Un evento que se repite
   - La comunicación está activada o desactivada
   - El evento no es válido

5. Para ver un evento, presione los botones de flechas izquierda y derecha en el control remoto para seleccionar un día.

   La pantalla muestra los detalles de los eventos programados para ese día. Un icono azul indica un evento activado; un icono gris indica un evento desactivado y el icono indica un evento que se repite.

Tema principal: Planificación de eventos del proyector

Referencias relacionadas

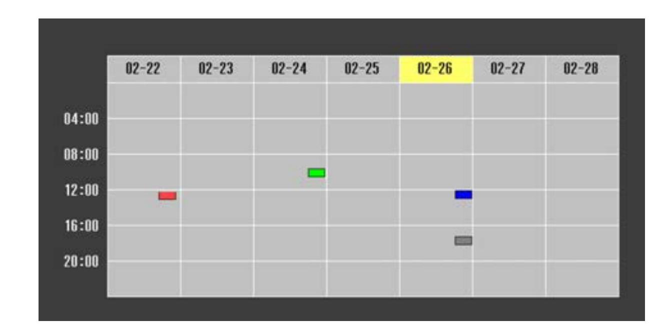
Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Edición de un evento programado

Puede editar los eventos programados que aparecen en su calendario desde la pantalla Ajustes planificación.

1. Pulse el botón **Menu** del control remoto o del panel de control.
2. Seleccione el menú **Extendida**.
3. Seleccione **Ajustes de Hora/Planificación**.
4. Seleccione **Planificación**.

   Verá la pantalla Ajustes planificación.



Los cuadros de color en el calendario indican lo siguiente:

- Un evento único
- Un evento que se repite
- La comunicación está activada o desactivada
- El evento no es válido

5. Para editar un evento, presione los botones de flecha hacia arriba o hacia abajo en el control remoto para resaltar un evento.

   Nota: Si selecciona un evento y al mismo tiempo presiona el botón ↵ se activará o desactivará el evento.

6. Presione el botón **Esc** y elija una opción..
   - **Encendido/Apagado**: Le permite activar o desactivar el evento
   - **Editar**: Le permite editar los ajustes del evento programado.
   - **Borrar**: Le permite borrar el evento

7. Seleccione **Editar** y cambie los ajustes del evento.
8. Seleccione **Guardar**.

   Verá el evento nuevo en la pantalla de Planificación.

Tema principal: Planificación de eventos del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Recursos de seguridad del proyector

Puede proteger el proyector contra el robo o uso no autorizado mediante la configuración de los siguientes recursos de seguridad:

- Seguridad por contraseña para impedir que se encienda el proyector y evitar que se realicen cambios a la pantalla de inicio y a otros ajustes.
- Seguridad por bloqueo de los botones para bloquear el funcionamiento del proyector mediante los botones del panel de control.
- Cableado de seguridad para fijar físicamente el proyector en un lugar con un cable.

Tipos de seguridad por contraseña

Bloqueo de los botones del proyector

Instalación de un cable de seguridad

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Tipos de seguridad por contraseña

Puede configurar estos tipos de seguridad por contraseña utilizando una contraseña compartida:

- La contraseña **Protec. aliment.** evita que alguien use el proyector sin antes ingresar una contraseña.
- La contraseña **Prote. logo usuario** evita que alguien cambie la pantalla personalizada que el proyector puede mostrar cuando se enciende o cuando usa la función Pausa A/V. La presencia de la pantalla personalizada disuade el robo ya que identifica al propietario del proyector.
- La contraseña **Red protegida** evita que alguien cambie los ajustes de red en los menús del proyector.
- La contraseña **Prot. Hora/Planific.** evita que alguien cambie los ajustes de hora o planificación del proyector.

Configuración de una contraseña

Selección de tipos de seguridad por contraseña

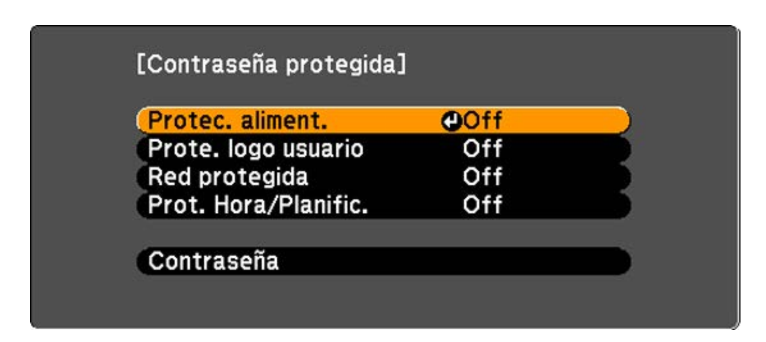
Ingreso de una contraseña para usar el proyector
Captura de una imagen de logotipo para mostrar

Tema principal: Recursos de seguridad del proyector

Configuración de una contraseña

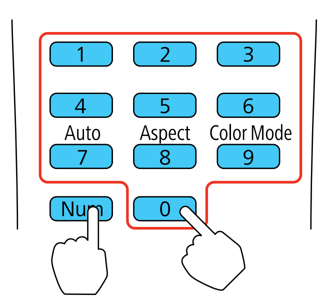
Para usar la seguridad por contraseña, debe primero configurar una contraseña.

1. Mantenga presionado el botón **Freeze** del control remoto durante aproximadamente diez segundos o hasta que aparezca este menú.



2. Pulse la flecha hacia abajo para seleccionar **Contraseña** y pulse el botón **Enter**.

   Verá el mensaje, "¿Cambiar la contraseña?".
3. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.
4. Pulse y mantenga presionado el botón **Num** del control remoto y utilice los botones numéricos para configurar una contraseña de cuatro dígitos.



La contraseña aparece como **** a medida que la introduce. A continuación, verá un mensaje de confirmación.

5. Vuelva a ingresar la contraseña.

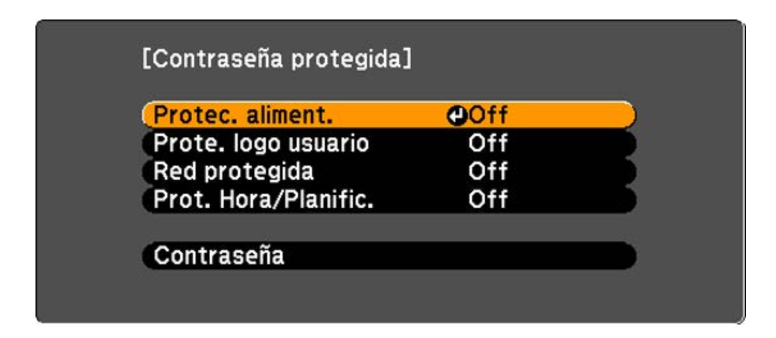
   Verá el mensaje “Contraseña aceptada”.

6. Pulse el botón **Esc** para volver al menú.
7. Anote la contraseña y guárdela en un lugar seguro en caso de que la olvide.

Tema principal: Tipos de seguridad por contraseña

Selección de tipos de seguridad por contraseña

Después de configurar una contraseña, verá este menú donde puede seleccionar los tipos de seguridad por contraseña que desea utilizar.



Si no ve este menú, mantenga presionado el botón **Freeze** del control remoto durante 10 segundos o hasta que aparezca el menú.

1. Para evitar el uso no autorizado del proyector, seleccione **Protec. aliment.**, pulse el botón **Enter**, seleccione **On**, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Esc**.
2. Para impedir que se realicen cambios a la pantalla Logotipo del usuario o a los ajustes de pantalla relacionados, seleccione **Prote. logo usuario**, pulse el botón **Enter**, seleccione **On**, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Esc**.
3. Para impedir que se realicen cambios a los ajustes de red, seleccione **Red protegida**, pulse el botón **Enter**, seleccione **On**, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Esc**.
4. Para impedir que se realicen cambios a los ajustes de hora o planificación del proyector, seleccione **Prot. Hora/Planific.**, pulse el botón **Enter**, seleccione **On**, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Esc**.

Puede pegar el adhesivo de protección mediante contraseña en el proyector como un elemento adicional disuasorio de robo.

Nota: Guarde el control remoto en un lugar seguro; si lo pierde, no podrá ingresar la contraseña para usar el proyector.

Tema principal: Tipos de seguridad por contraseña

Referencias relacionadas

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Ajustes de red del proyector: Menú Red

Tareas relacionadas

Encendido del proyector

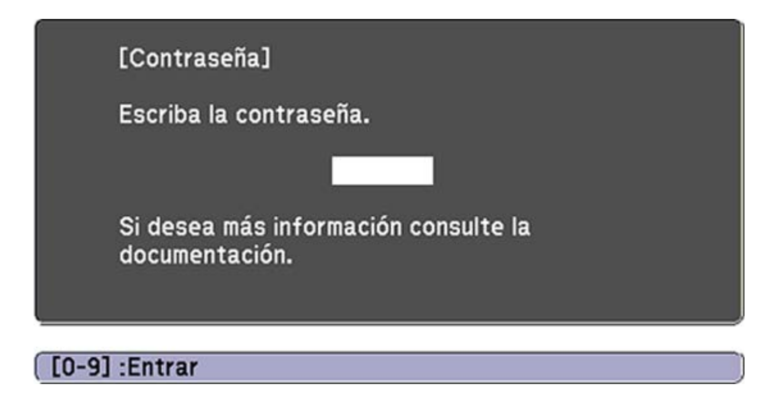
Captura de una imagen de logotipo para mostrar

Temas relacionados

Planificación de eventos del proyector

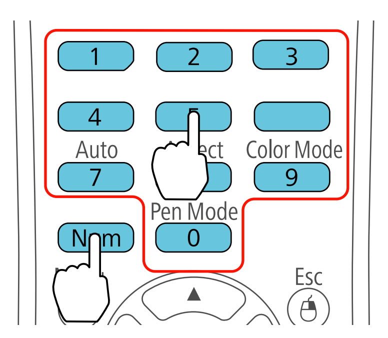
Ingreso de una contraseña para usar el proyector

Si configura una contraseña y activa una contraseña **Protec. aliment.**, verá un mensaje que le solicitará esta contraseña cada vez que encienda el proyector.



Debe ingresar la contraseña correcta para usar el proyector.

1. Pulse y mantenga presionado el botón **Num** del control remoto mientras ingresa la contraseña con los botones numéricos.



   Se cierra la ventana de contraseña.

2. Si la contraseña es incorrecta, puede ocurrir lo siguiente:
   - Verá un mensaje de “Contraseña incorrecta” y se le solicitará que intente nuevamente. Ingrese la contraseña correcta para continuar.
   - Si introduce una contraseña incorrecta varias veces seguidas, el proyector muestra un código de solicitud y un mensaje indicándole que debe ponerse en contacto con el soporte técnico de Epson. No intente ingresar la contraseña otra vez. Cuando hable con el soporte técnico de Epson, proporcione el código de solicitud mostrado en la pantalla y una prueba de propiedad para obtener ayuda para desbloquear el proyector.

Tema principal: Tipos de seguridad por contraseña

Tareas relacionadas

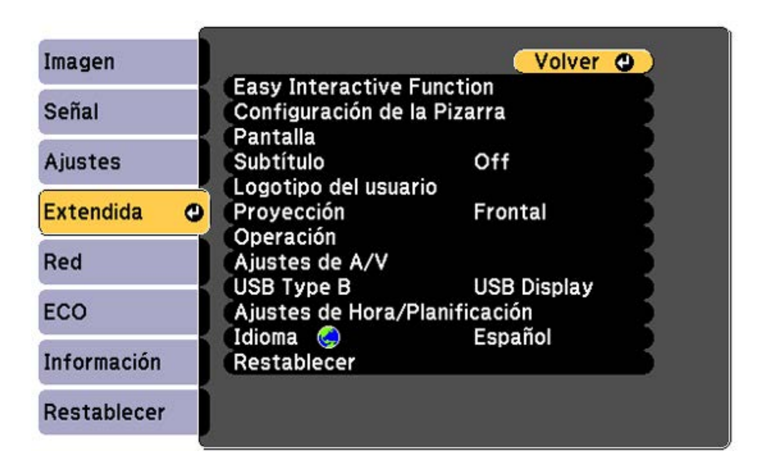
Selección de tipos de seguridad por contraseña

Captura de una imagen de logotipo para mostrar

Puede transferir una imagen al proyector y luego mostrarla cada vez que se encienda el proyector. También puede mostrar la imagen cuando el proyector no reciba una señal de entrada o cuando detenga la proyección temporalmente (con la función Pausa A/V). Esta imagen transferida se conoce como la pantalla Logotipo del usuario.

La imagen que seleccione como el Logotipo del usuario puede ser una fotografía, un gráfico o un logotipo de empresa, el cual es útil para identificar al propietario del proyector para ayudar a disuadir el robo. Puede evitar cambios a la pantalla Logotipo del usuario mediante la configuración de una contraseña de protección.

1. Muestre la imagen que desee proyectar como el Logotipo del usuario.
2. Pulse el botón **Menu**, seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



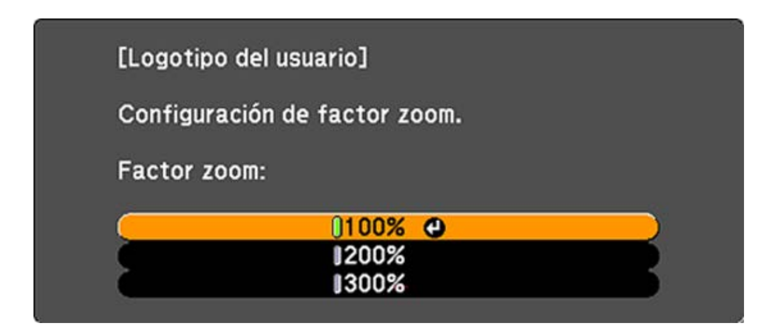
3. Seleccione el ajuste **Logotipo del usuario** y pulse el botón **Enter**.

   Verá un mensaje preguntándole si desea usar la imagen mostrada como un logotipo de usuario.
4. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.

   Verá un cuadro de selección superpuesto en la imagen.
5. Use los botones de flecha del control remoto para seleccionar el área que desee usar como el Logotipo del usuario y pulse el botón **Enter**.

   Verá un mensaje preguntándole si desea seleccionar esta área de imagen.
6. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**. (Si desea cambiar el área seleccionada, seleccione **No**, pulse el botón **Enter** y repita el último paso).

Verá el menú Factor zoom de Logotipo del usuario.



7. Seleccione un porcentaje de zoom y pulse el botón **Enter**.

   Verá un mensaje que le preguntará si desea guardar la imagen como el Logotipo del usuario.
8. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.

   Nota: El proyector tarda algunos momentos en guardar la imagen; no use el proyector, su control remoto o cualquier equipo conectado hasta que concluya este proceso.

   Verá un mensaje de finalización.
9. Pulse el botón **Esc** para salir de la pantalla del mensaje.
10. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.
11. Seleccione **Pantalla** y pulse el botón **Enter**.
12. Seleccione cuándo desea mostrar la pantalla Logotipo del usuario:
    - Para mostrarla cada vez que no haya una señal de entrada, seleccione **Visualizar fondo** y configúrelo en **Logo**.
    - Para mostrarla cada vez que enciende el proyector, seleccione **Pantalla de inicio** y configúrelo en **On**.
    - Para mostrarla cada vez que pulse el botón **A/V Mute**, seleccione **Pausa A/V** y configúrelo en **Logo**.

Para evitar que alguien cambie los ajustes de la pantalla Logotipo del usuario sin antes ingresar una contraseña, configure una contraseña y active la seguridad de Logotipo del usuario.

Tema principal: Tipos de seguridad por contraseña

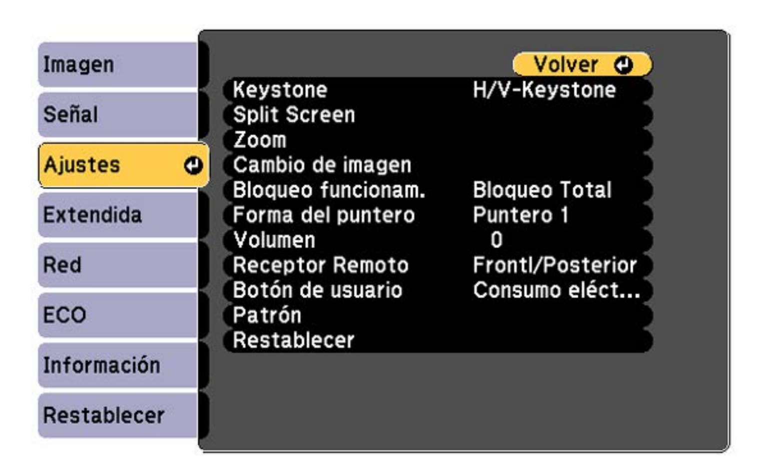
Tareas relacionadas

Configuración de una contraseña

Bloqueo de los botones del proyector

Puede bloquear los botones del panel de control del proyector para evitar que alguien lo use. Puede bloquear todos los botones o todos los botones excepto el botón de encendido.

1. Pulse el botón **Menu**.
2. Seleccione el menú **Ajustes** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione el ajuste **Bloqueo funcionam.** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione uno de estos tipos de bloqueo y pulse el botón **Enter**:
   - Para bloquear todos los botones del proyector, seleccione **Bloqueo Total**.
   - Para bloquear todos los botones, excepto el botón de encendido, seleccione **Bloqueo parcial**.

   Verá un mensaje de confirmación.
5. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.

Desbloqueo de los botones del proyector

Tema principal: Recursos de seguridad del proyector

Desbloqueo de los botones del proyector

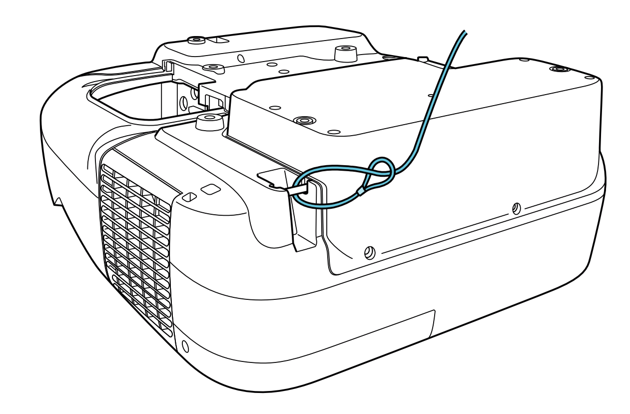
Si se han bloqueado los botones del proyector, mantenga presionado el botón **Enter** del panel de control del proyector durante siete segundos para desbloquearlos.

Tema principal: Bloqueo de los botones del proyector

Instalación de un cable de seguridad

Puede instalar dos tipos de cables de seguridad en el proyector para protegerlo contra robo.

- Utilice la ranura localizada en el proyector para conectar un sistema de seguridad Kensington Microsaver, disponible por medio de un distribuidor de productos Epson autorizado.
- Utilice el punto de conexión del cable de seguridad del proyector para atar un cable y fijarlo a un elemento fijo o a un mueble pesado en la habitación.



Nota: Cuando instale el proyector en la pared o en el techo, no pase los cables para prevención de caídas por el punto de conexión del cable de seguridad.

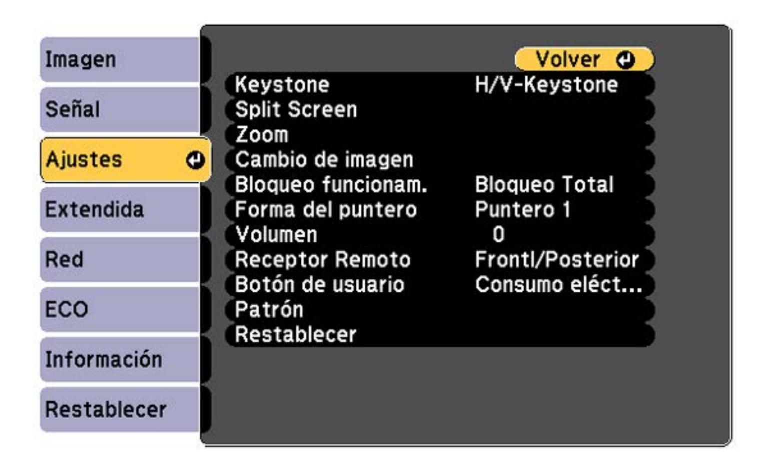
Tema principal: Recursos de seguridad del proyector

Creación de un patrón de usuario para mostrar

Puede transferir una imagen al proyector y mostrarla como un patrón de fondo para ayudar en las presentaciones cuando utiliza la función Presentación patrón. Esta imagen transferida se conoce como el Patrón de usuario.

1. Muestre la imagen que desee proyectar como el Patrón de usuario desde una computadora o fuente de vídeo conectada.

2. Pulse el botón **Menu**, seleccione el menú **Ajustes** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione el ajuste **Patrón** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione el ajuste **Patrón de usuario** y pulse el botón **Enter**.

   Verá un mensaje preguntándole si desea usar la imagen mostrada como un Patrón de usuario.
5. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.

   Nota: El proyector tarda algunos momentos en guardar la imagen; no use el proyector, su control remoto o cualquier equipo conectado hasta que concluya este proceso.

   Verá un mensaje de finalización.
6. Pulse el botón **Esc** para salir de la pantalla del mensaje.

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Uso de las funciones interactivas

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para usar las funciones interactivas del proyector.

Modos interactivos

Las funciones interactivas BrightLink convierten cualquier pared en una pizarra interactiva, ya sea con o sin una computadora. Los siguientes modos interactivos están disponibles:

- En modo de pizarra, puede utilizar uno o ambos lápices interactivos o el dedo (BrightLink Pro 1430Wi) para escribir en la "pizarra" proyectada. Puede dividir la pantalla e interactuar con la pizarra y otra fuente. Puede insertar imágenes desde una unidad de memoria o un escáner y luego guardar, imprimir o enviar "las páginas" por correo electrónico sin conectar una computadora.
- En modo de anotación (Anotación PC Free), puede hacer anotaciones en el contenido proyectado desde una computadora, una tableta, una cámara de documentos u otra fuente. Puede tomar una captura de las páginas anotadas y luego guardar o imprimirlas. También puede dividir la pantalla y hacer anotaciones en dos imágenes al mismo tiempo, utilizando uno o ambos lápices.
- En modo Interactividad con PC, puede utilizar el lápiz interactivo o el dedo(BrightLink Pro 1430Wi) como mouse para navegar, seleccionar y desplazarse por el contenido de su computadora. Puede dividir la pantalla e interactuar con las dos imágenes proyectadas al mismo tiempo.

Nota: También puede utilizar el software Easy Interactive Tools para proporcionar funciones interactivas adicionales, como guardar sus anotaciones e imprimirlas. Consulte la *Guía de funcionamiento de Easy Interactive Tools* en línea para obtener instrucciones detalladas.

Tema principal: Uso de las funciones interactivas

Conceptos relacionados

Modo de pizarra

Uso del proyector BrightLink con una computadora

Modo de anotación (PC Free)

Uso de los lápices interactivos

Los lápices interactivos BrightLink convierten cualquier pared en una pizarra interactiva, ya sea con o sin una computadora.

- Con una computadora, puede utilizar el software Easy Interactive Tools. Este software le permite utilizar el lápiz como un mouse para anotar, guardar e interactuar con el contenido de su computadora. Dos personas pueden anotar al mismo tiempo.
- Sin computadora, puede usar la barra de herramienta integrada. Esto le permite anotar imágenes provenientes de una cámara de documentos, un iPad, un reproductor de DVD u otra fuente.

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para utilizar los lápices interactivos.

Uso de los lápices

Calibración del lápiz

Tema principal: Uso de las funciones interactivas

Conceptos relacionados

Easy Interactive Tools

Tareas relacionadas

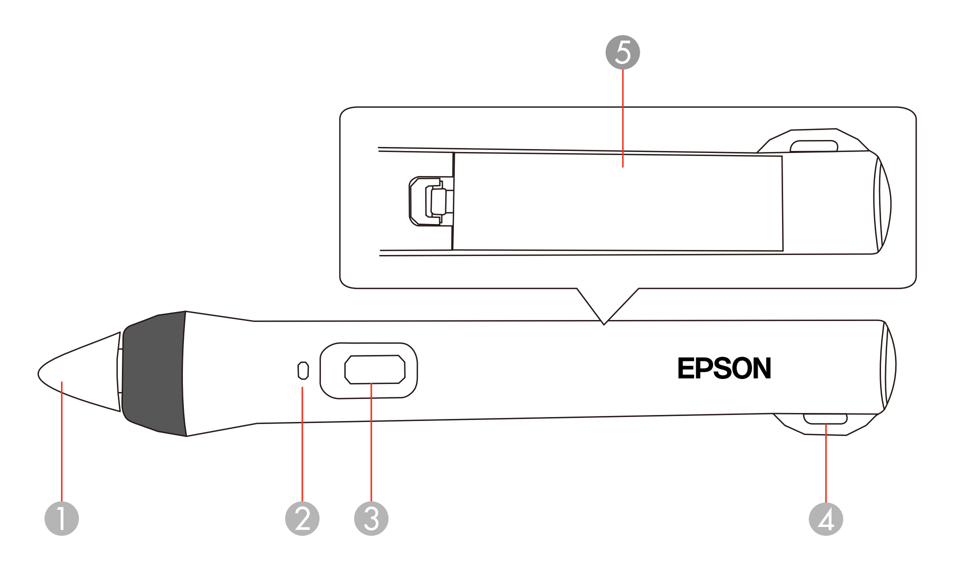
Selección de una fuente de dispositivo de red

Uso de los lápices

El proyector incluye un lápiz azul y un lápiz anaranjado, identificado por el color del extremo plano del lápiz. Puede utilizar cualquier lápiz o los dos lápices a la vez (uno de cada color) con el software Easy Interactive Tools.

Asegure que las pilas estén instaladas en los lápices.

Nota: Los lápices se apagan automáticamente después de 20 minutos de inactividad. Toque la punta del lápiz o pulse el botón botón lateral del lápiz para encender el lápiz de nuevo.



1 Punta del lápiz

2 Indicador de la pila

3 Botón de encendido/función

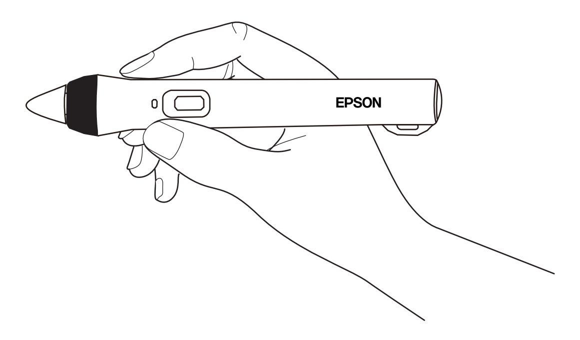
4 Punto de conexión para una correa o una cuerda (no incluidas)

5 Tapa del compartimiento de la pila

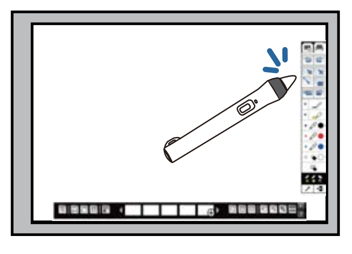
- Para encender el lápiz, toque la punta del lápiz o pulse el botón de encendido/función.

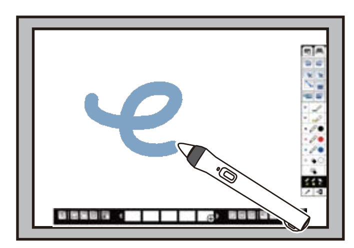
  Nota: Si pulsa el botón, el indicador de la pila parpadea por un momento y luego se apaga. Si la pila está baja, el indicador parpadea de forma continua.

- Para un rendimiento óptimo, mantenga el lápiz perpendicular a la pizarra, tal como se muestra a continuación. No cubra la parte negra cerca de la punta del lápiz.



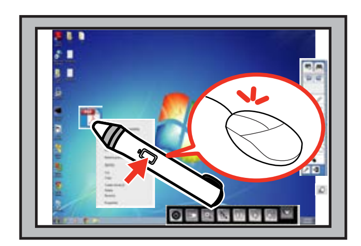
- Para escribir o dibujar en la superficie de proyección en modo de anotación o en modo de pizarra, haga lo siguiente:





  - Para seleccionar un elemento proyectado, como un icono, toque la superficie de proyección con la punta del lápiz.
  - Para dibujar en la pantalla proyectada, toque la superficie de proyección con el lápiz y arrástrelo según sea necesario.
  - Para mover el puntero, pase el lápiz sobre la superficie sin tocarla.
  - Para cambiar el lápiz de herramienta de dibujo a borrador, pulse presionado el botón de encendido/función localizado a un lado.

- Para utilizar el lápiz como mouse en modo Interactividad con PC, haga lo siguiente:

  - Para hacer clic con el botón izquierdo del mouse, toque la pizarra con la punta del lápiz.
  - Para hacer doble clic, toque la pizarra dos veces.
  - Para hacer clic con el botón derecho del mouse, pulse el botón de encendido/función localizado a un lado.
  - Para hacer clic y arrastrar, toque la pizarra y arrastre con el lápiz.
  - Para mover el cursor, pase el lápiz sobre la pizarra sin tocarla.

  Nota: Si no quiere utilizar la función Sin contacto, puede desactivarla por medio del ajuste **Easy Interactive Function** en el menú Extendida del proyector.

Tema principal: Uso de los lápices interactivos

Conceptos relacionados

Modo de pizarra

Uso del proyector BrightLink con una computadora

Modo de anotación (PC Free)

Calibración del lápiz

La calibración coordina la posición del lápiz con la ubicación del cursor. Solo necesita realizar la calibración la primera vez que utilice las funciones interactivas del proyector. Los resultados de la calibración permanecen hasta la próxima calibración.

Asegúrese de calibrar el lápiz antes de realizar la calibración táctil (BrightLink Pro 1430Wi).

Si observa discrepancias en las posiciones después de realizar las siguientes acciones, realice la calibración otra vez:

- Ejecutar la corrección trapezoidal

- Ajustar el tamaño de la imagen
- Utilizar la función Cambio de imagen
- Mover el proyector

Nota: Aleje cualquier lápiz que no esté utilizando de la pantalla de proyección durante la calibración.

Calibración automática
Calibración manual

Tema principal: Uso de los lápices interactivos

Tareas relacionadas

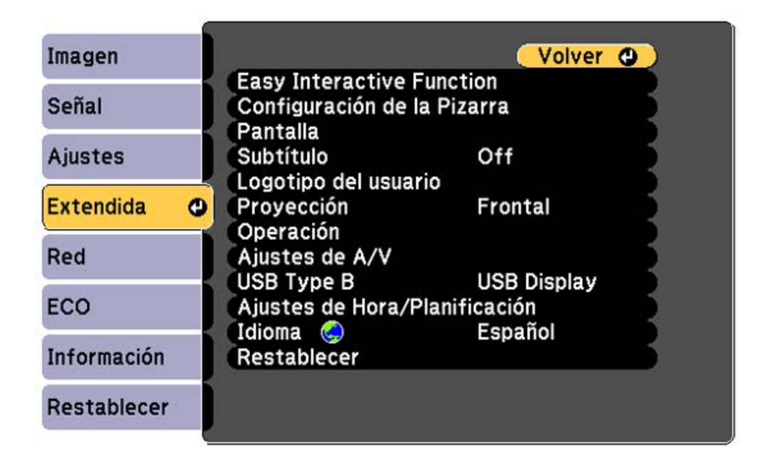
Corrección de la forma de la imagen con los botones de corrección trapezoidal
Reajuste del tamaño de la imagen con los botones Wide y Tele
Ajuste de la posición de la imagen

Calibración automática

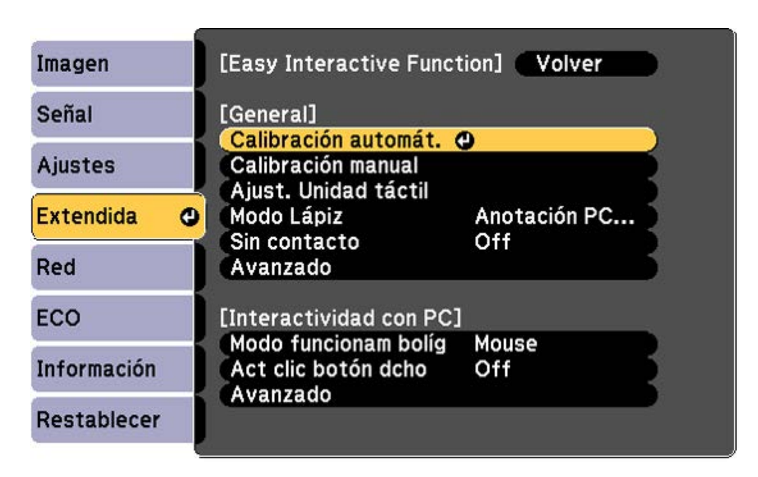
No necesita los lápices o una computadora para realizar la Calibración automática.

Nota: Para iniciar la Calibración automática, pulse el botón **User** del control remoto o pulse el botón **Menu** del control remoto y siga las instrucciones que se indican a continuación.

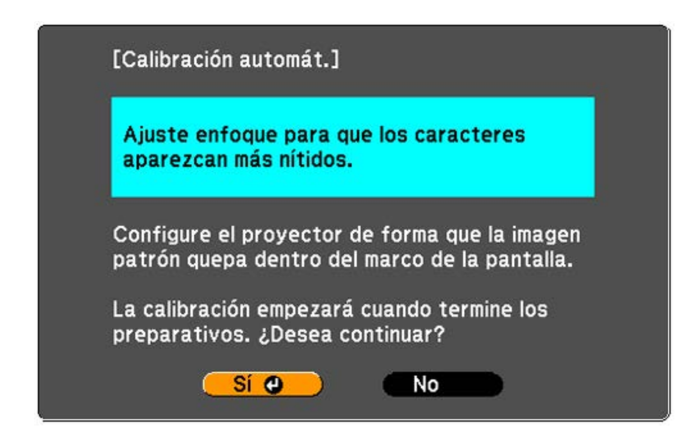
1. Pulse el botón **Menu**, seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



2. Seleccione el ajuste **Easy Interactive Function** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione **Calibración automát.** y pulse el botón **Enter**.



4. Ajuste el enfoque de la imagen, según sea necesario.
5. Pulse el botón **Enter** para seleccionar **Sí**.

   Aparece un patrón, luego desaparece y se calibra el sistema. Si aparece un mensaje indicando que la calibración falló, necesita realizar la calibración manualmente.

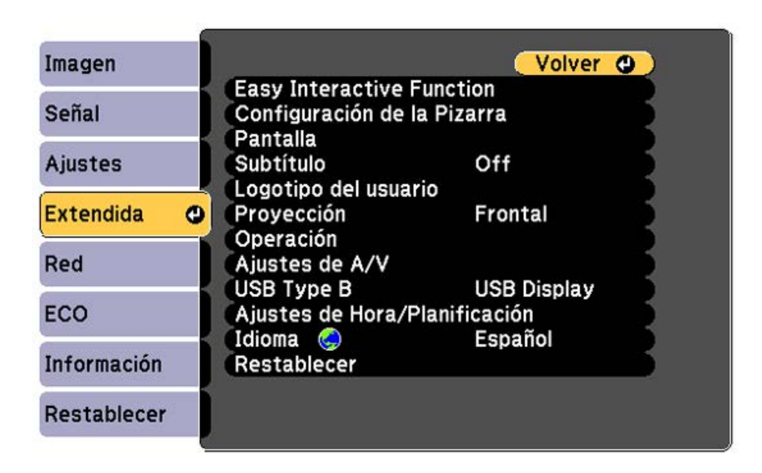
La ubicación del cursor y la posición del lápiz deben coincidir después de realizar la calibración. Si no es el caso, es posible que tenga que realizar la calibración manualmente.

Tema principal: Calibración del lápiz

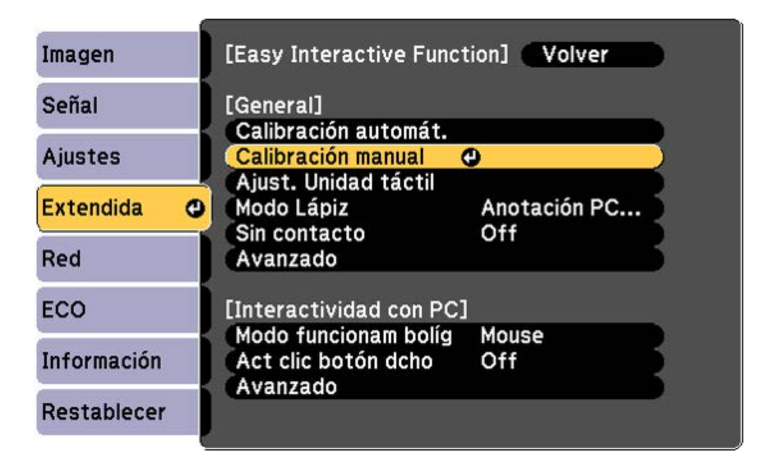
Calibración manual

Si la ubicación del cursor y la posición del lápiz no coinciden después de la calibración automática, puede realizar la calibración manualmente.

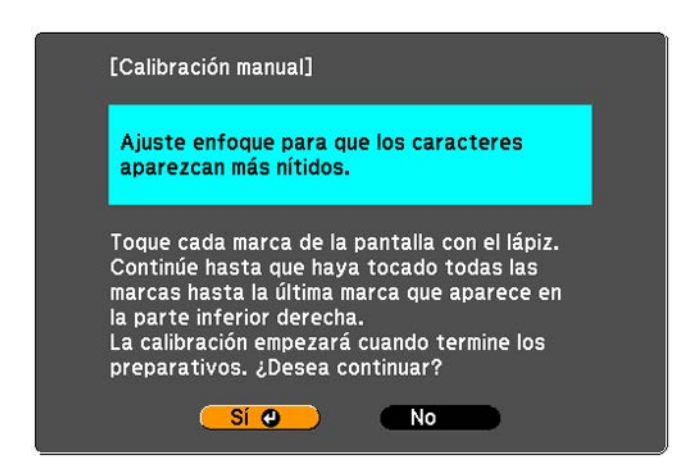
1. Pulse el botón **Menu**, seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



2. Seleccione el ajuste **Easy Interactive Function** y pulse el botón **Enter**.



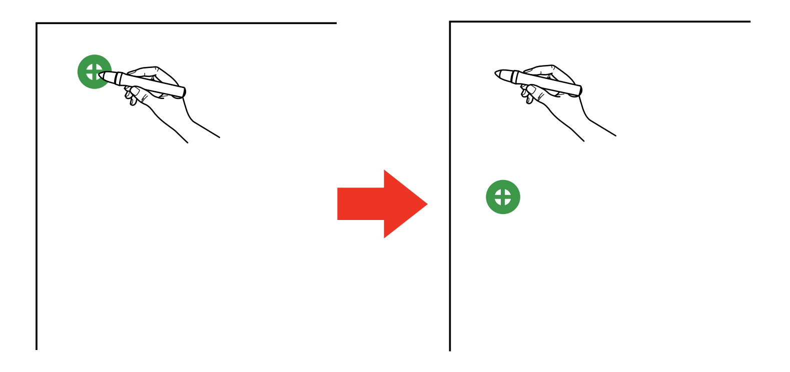
3. Seleccione **Calibración manual** y pulse el botón **Enter**.



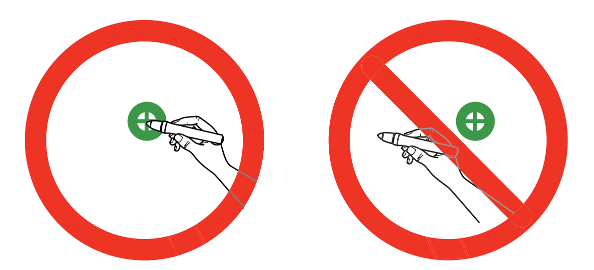
4. Ajuste el enfoque de la imagen, según sea necesario.
5. Pulse el botón **Enter** para seleccionar **Sí**.

   Aparece un círculo verde intermitente en la esquina superior izquierda de la imagen proyectada.
6. Toque el centro del círculo con la punta del lápiz.

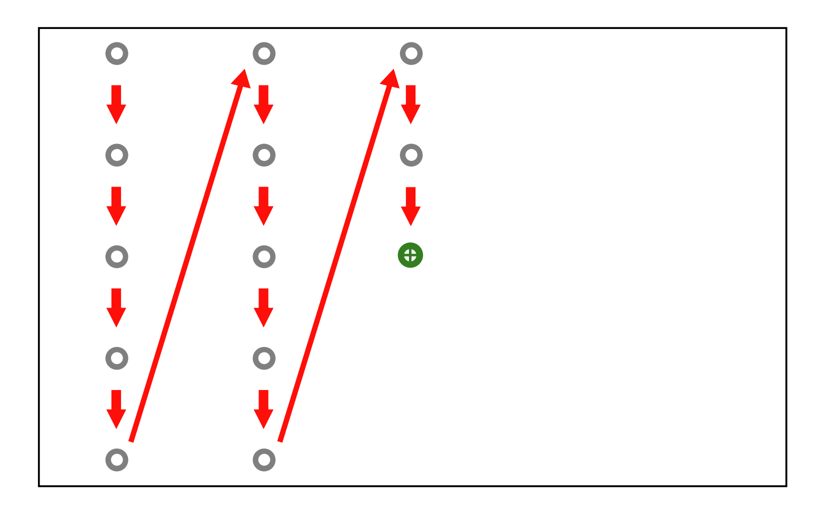
   El círculo desaparece y aparece otro círculo abajo del primero.



Nota: Para obtener la calibración más precisa, debe tocar el centro del círculo.



7. Toque el centro del siguiente círculo y repita el procedimiento. Cuando llegue a la parte inferior de la columna, el siguiente círculo aparece en la parte superior de una columna nueva.



Nota: Asegure que no esté bloqueando la señal entre el lápiz y el receptor del lápiz interactivo (situado a un lado de la ventana de proyección del proyector).

Si comete un error, pulse el botón **Esc** del control remoto para volver al círculo anterior. Para reiniciar el proceso de calibración, pulse y mantenga presionado el botón **Esc** por 2 segundos.

8. Continúe hasta que desaparezcan todos los círculos.

Tema principal: Calibración del lápiz

Uso de la función de interactividad táctil

Puede utilizar el dedo para realizar las mismas funciones que los lápices interactivos cuando instala la Unidad táctil (BrightLink Pro 1430Wi).

Nota: Consulte la *Guía de instalación* para obtener instrucciones detalladas sobre cómo instalar la Unidad táctil.

Instrucciones importantes de seguridad de la unidad táctil

Calibración para la función de interactividad táctil

Uso de las operaciones táctiles

Tema principal: Uso de las funciones interactivas

Conceptos relacionados

Modo de pizarra

Uso del proyector BrightLink con una computadora

Modo de anotación (PC Free)

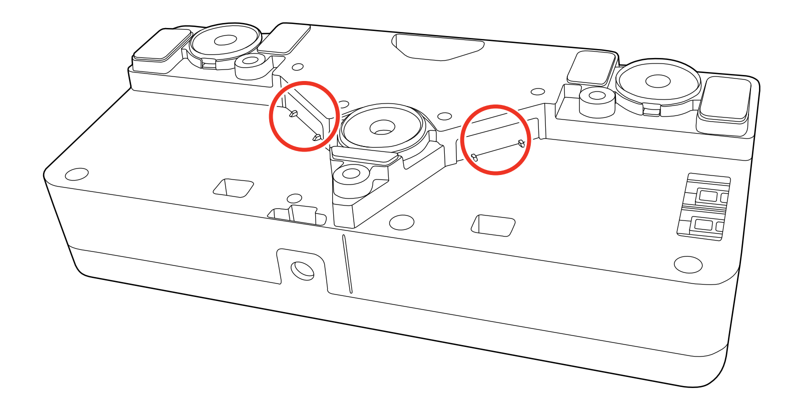
Tareas relacionadas

Ajuste del ángulo de la unidad táctil

Instrucciones importantes de seguridad de la unidad táctil

La unidad táctil habilita la función de interactividad táctil con el proyector (BrightLink Pro 1430Wi). No conecte la unidad táctil a cualquier otro proyector o dispositivo.

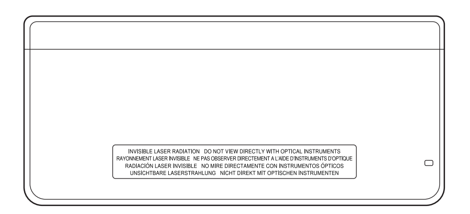
Un láser de alta potencia integrado se emite de los puertos de difusión del láser de la parte posterior de la unidad táctil.

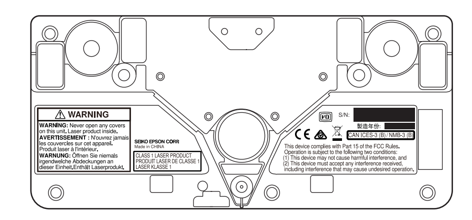


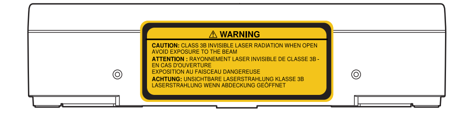
Siga las siguientes precauciones al utilizar la unidad táctil y la función de interactividad táctil:

- Los niños que utilicen las funciones de interactividad táctil deberán estar siempre acompañados por un adulto.
- Nunca desmonte o modifique la unidad táctil.
- No mire directamente en los puertos de difusión del láser de la unidad táctil. El láser le puede lastimar la vista. Se debe tomar cuidado particular cuando estén niños presentes.
- No permita que la luz emitida por el láser de la unidad táctil pase o sea reflejada por un dispositivo óptico, tal como una lupa o un espejo. Esto podría causar lesiones personales o un incendio.
- No mire la luz emitida por el láser de la unidad táctil con un dispositivo óptico (por ejemplo, una lente de aumento, una lupa o un microscopio), especialmente dentro de una distancia de 2,75 pulg. (70 mm) desde los puertos de difusión del láser. Esto le puede lastimar la vista.
- Si ocurre algún problema con la unidad táctil, desconecte el proyector de la toma de corriente y remita todas las reparaciones al personal de servicio técnico cualificado.

La unidad táctil es un producto láser Clase 1 que cumple con el estándar IEC/EN60825-1:2007. Las etiquetas indicando que es un producto láser Clase 1 y las advertencias están situadas en las siguientes áreas de la unidad táctil:







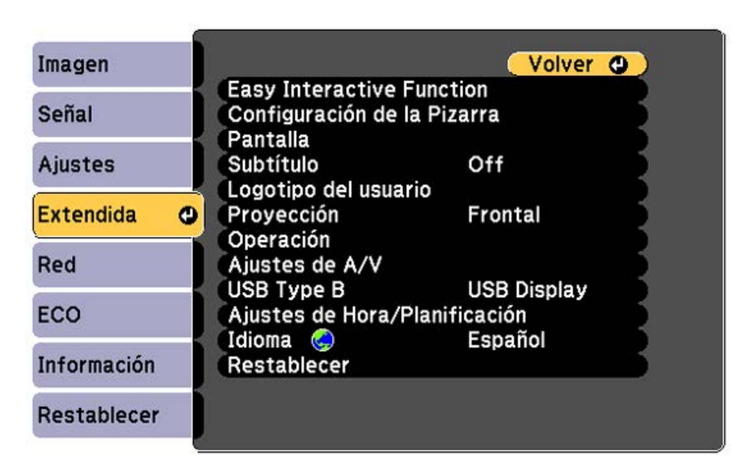
Tema principal: Uso de la función de interactividad táctil

Calibración para la función de interactividad táctil

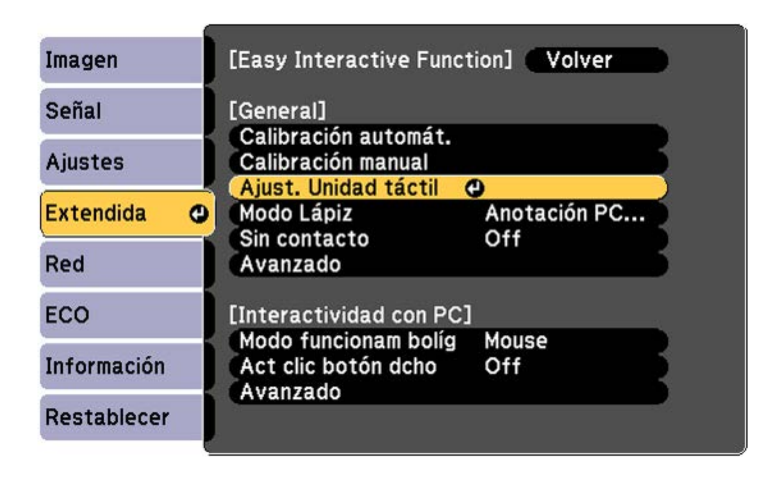
La calibración táctil coordina la posición del dedo con la ubicación del cursor (BrightLink Pro 1430Wi)

Nota: Asegúrese de calibrar los lápices antes de realizar la calibración para la función de interactividad táctil.

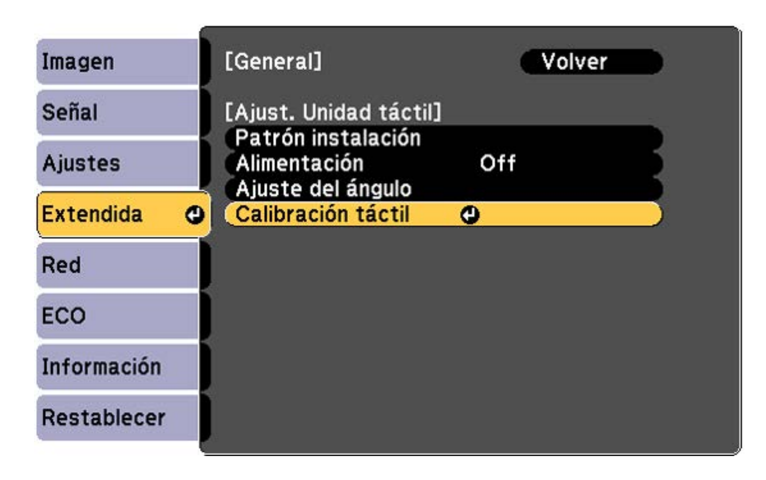
1. Pulse el botón **Menu**, seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



2. Seleccione el ajuste **Easy Interactive Function** y pulse el botón **Enter**.

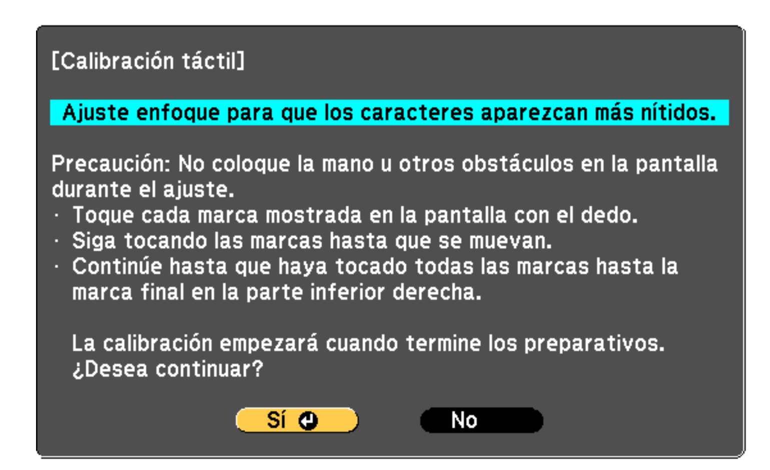


3. Seleccione **Ajust. Unidad tácti** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione **Calibración táctil** y pulse el botón **Enter**.

   Verá la siguiente pantalla:

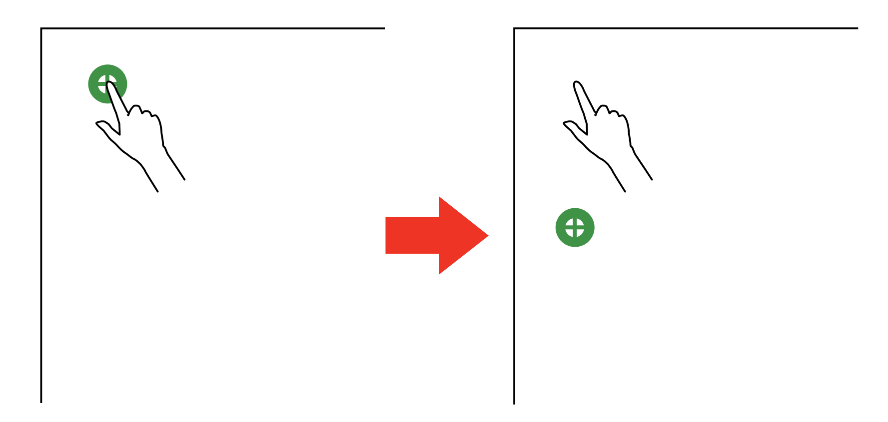


5. Ajuste el enfoque de la imagen, según sea necesario.
6. Pulse el botón **Enter** para seleccionar **Sí**.

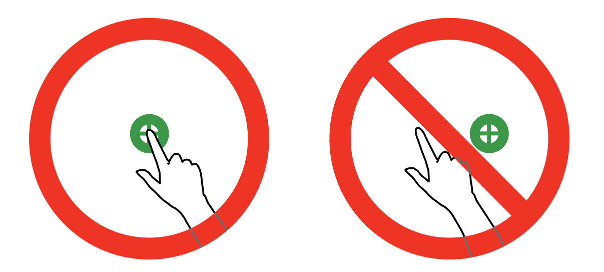
   Verá un círculo verde intermitente en la esquina superior izquierda de la imagen proyectada.

7. Toque y mantenga presionado el centro del círculo con el dedo hasta que el círculo desaparezca y otro aparezca, luego suéltelo.

   El círculo desaparece y aparece otro círculo abajo del primero.



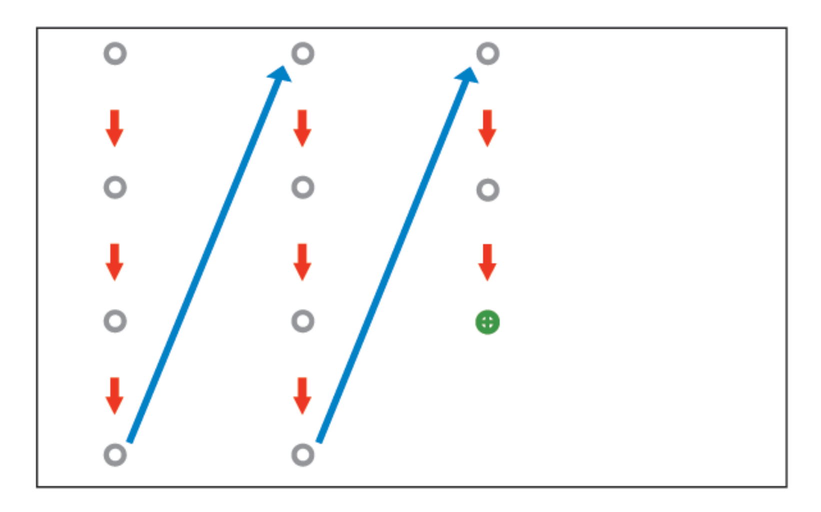
Nota: Para obtener la calibración más precisa, debe tocar el centro del círculo con la punta del dedo.



Nota: Asegure que no esté bloqueando la señal entre su dedo y el receptor interactivo (situado a un lado de la ventana de proyección del proyector).

8. Toque el centro del siguiente círculo con el dedo y continúe hasta que todos los círculos desaparezcan.

Cuando llegue a la parte inferior de una columna, el siguiente círculo aparece en la parte superior de una columna nueva.



Nota: Si comete un error, pulse el botón **Esc** del control remoto para volver al círculo anterior. Para reiniciar el proceso de calibración, pulse y mantenga presionado el botón **Esc** por 2 segundos.

9. Si la ubicación del cursor y la posición del dedo no coinciden, repita estos pasos para realizar la calibración otra vez.

Tema principal: Uso de la función de interactividad táctil

Tareas relacionadas

Ajuste del ángulo de la unidad táctil

Uso de las operaciones táctiles

Uso de las operaciones táctiles

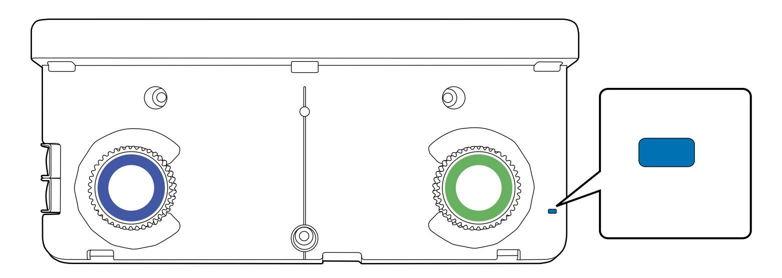
Puede utilizar su dedo para interactuar con la pantalla proyectada, igual como lo haría con un lápiz interactivo (BrightLink Pro 1430Wi). Puede utilizar ya sea el lápiz o su dedo, o ambos al mismo tiempo.

Cuando realice operaciones táctiles con el dedo, puede utilizar dos dedos en los modos de anotación y de pizarra.

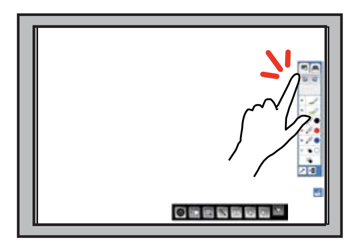
1. Realice la calibración con los lápices.
2. Instale la unidad táctil, tal como se describe en la *Guía de instalación* de montaje.

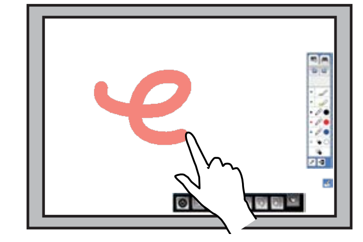
3. Ajuste el ángulo de unidad táctil si no la ajusto durante la instalación.
4. Realice la calibración para la función de interactividad táctil.
5. Encienda el proyector. Esto también enciende la unidad táctil.

   El indicador azul de la unidad táctil permanece encendido.



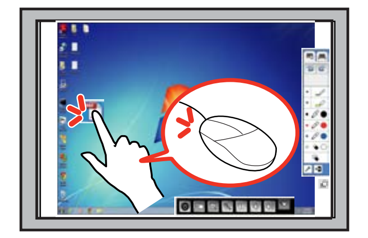
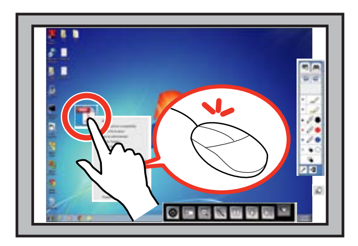
6. Para escribir o dibujar en la superficie de proyección en modo de anotación o en modo de pizarra, haga lo siguiente:





   - Para seleccionar un elemento proyectado, como un icono, toque la superficie de proyección con el dedo.
   - Para dibujar en la pantalla proyectada, toque la superficie de proyección con el dedo y arrástrelo según sea necesario.

7. Para utilizar el dedo como mouse en modo Interactividad con PC, haga lo siguiente:

- Para hacer clic con el botón izquierdo del mouse, toque la pizarra con el dedo.
- Para hacer doble clic, toque la pizarra dos veces con el dedo.
- Para hacer clic con el botón derecho del mouse, presione la pizarra con el dedo por unos 3 segundos.
- Para hacer clic y arrastrar, presione sobre un elemento en la pizarra con el dedo y arrástrelo.
- Para desplazarse, arrastre el dedo por la pantalla.

8. Si su sistema operativo es compatible con estas funciones, también puede hacer lo siguiente:
   - Para acercar o alejar una parte de la pantalla, toque un elemento con los dos dedos y aleje los dedos (para acercar) o junte los dedos (para alejar).
   - Para girar una imagen, toque la imagen con los dedos y luego gire la mano.
   - Para arrastrar hacia arriba o hacia abajo en una página, o para retroceder o avanzar en una ventana del navegador, utilice gestos deslizantes con los dedos.

Nota: Es posible que las operaciones táctiles no funcionen correctamente si tiene uñas largas o artificiales, o si los dedos están cubiertos con vendajes. Si los dedos están muy juntos o están cruzados, o si su manga toca la pantalla, es posible que no se detecten las operaciones táctiles. No todos los sistemas operativos son compatibles con el control por gestos.

Tema principal: Uso de la función de interactividad táctil

Tareas relacionadas

Calibración para la función de interactividad táctil

Uso del proyector BrightLink con una computadora

Puede conectar una computadora al proyector e instalar el software del CD titulado "Epson Projector Software for Easy Interactive Function". Luego puede hacer lo siguiente:

- Utilizar los lápices o el dedo (BrightLink Pro 1430Wi) como mouse para controlar la computadora.
- Utilizar el software Easy Interactive Tools para anotar con los dos lápices o utilizar los lápices y la operación táctil (BrightLink Pro 1430Wi) al mismo tiempo.

  Nota: Consulte la *Guía de funcionamiento de Easy Interactive Tools* en línea para obtener información detallada.

- Guardar e imprimir sus anotaciones
- Usar el panel de entrada de Tablet PC en Windows 8.x, Windows 7 o Windows Vista
- Usar las herramientas de tinta digital para hacer anotaciones en aplicaciones de Microsoft Office

Requisitos de sistema para el modo Interactividad con PC

Cambio al modo Interactividad con PC

Control de funciones de computadora desde una pantalla proyectada (modo Interactividad con PC)

Ajuste del área de operación del lápiz

Easy Interactive Tools

Herramientas de entrada de lápiz y tinta digital en Windows

Tema principal: Uso de las funciones interactivas

Requisitos de sistema para el modo Interactividad con PC

Su computadora debe cumplir los siguientes requisitos de sistema para utilizar el modo Interactividad con PC y el software Easy Interactive Tools.

Nota: El software Easy Interactive Driver debe estar instalado y en funcionamiento para utilizar el software Easy Interactive Tools en una computadora Mac.

Requisito	Windows	Mac
Sistema operativo	Windows XP Professional SP2 o versión previa, Home Edition	OS X 10.5.x, 10.6.x, OS X 10.7.x, 10.8.x, 10.9.x (32-bit)
	Windows Vista Ultimate, Enterprise, Business, Home Premium y Home Basic (de 32 bits)	OS X 10.6.x, OS X 10.7.x, 10.8.x, 10.9.x (64-bit)
	Windows 8.x Pro, Enterprise, Windows 7 Ultimate, Enterprise, Professional, Home Premium y Home Basic (de 32 y 64 bits)	
Procesador	Intel Pentium M 1,6 GHz o superior (se recomienda Core2 Duo 1,2 GHz o superior)	Power PC G4 1.5 GHz o superior (se recomienda Core Duo 1.83 GHz o superior)
Memoria	512 MB o más (se recomienda 1 GB o más)	
Espacio en el disco duro	100 MB o más	
Pantalla	Resolución entre 1024 × 768 y 1920 × 1200, color de 16 bits o superior	

Tema principal: Uso del proyector BrightLink con una computadora

Conceptos relacionados

Easy Interactive Tools

Cambio al modo Interactividad con PC

Puede alternar fácilmente entre los modos de anotación PC Free y interactiva. Aunque puede utilizar ambos lápices en modo interactivo, esto puede causar interferencia en algunas aplicaciones. Para evitar esto, apague el lápiz que no esté utilizando o aléjelo de la superficie de proyección.

- Para cambiar al modo interactivo, seleccione el icono Modo lápiz en la barra de herramientas, luego seleccione el icono Mouse.
- Para volver al modo de anotación, seleccione el icono Mouse, luego seleccione el icono Modo lápiz.

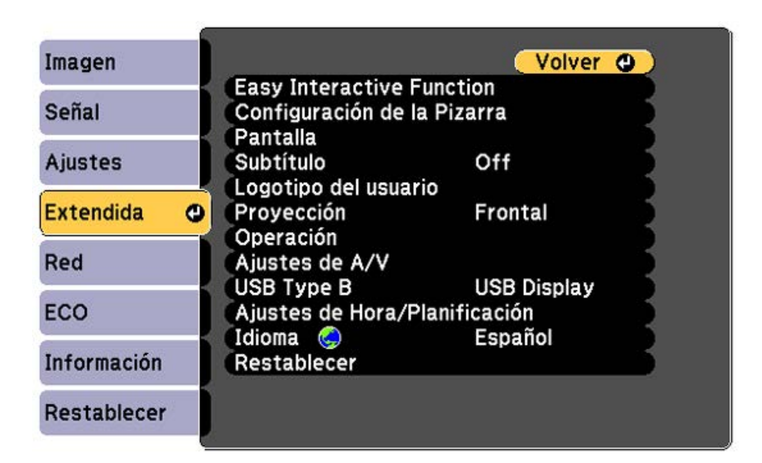
Tema principal: Uso del proyector BrightLink con una computadora

Control de funciones de computadora desde una pantalla proyectada (modo Interactividad con PC)

Puede navegar, seleccionar e interactuar con las aplicaciones de su computadora desde la pantalla proyectada utilizando los lápices interactivos o el dedo (BrightLink Pro 1430Wi), igual como lo haría con un mouse.

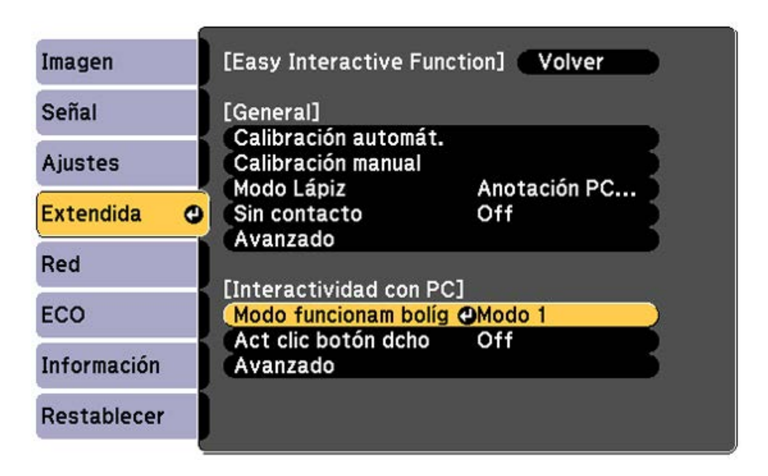
Nota: Los usuarios de OS X deben instalar Easy Intereactive Driver para utilizar el modo Interactividad con PC.

1. Conecte el proyector a su computadora con un cable USB.
2. Encienda el proyector y proyecte la pantalla de su computadora.
3. Pulse el botón **Menu** del control remoto, seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione el ajuste **USB Type B** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione una de las siguientes opciones:
   - **Easy Interactive Function** para utilizar el modo Interactividad con PC.
   - **USB Display/Easy Interactive Function** para utilizar el modo Interactividad con PC y USB Display.
   - **Ratón sin cables/USB Display** para usar el mouse y la pantalla USB
6. Pulse el botón **Esc** para salir del menú Tipo B USB.

7. Seleccione el ajuste **Easy Interactive Function** y pulse el botón **Enter**.



8. Seleccione una de las siguientes opciones como el **Modo función bolíg** según su modelo de proyector y el sistema operativo de su computadora (BrightLink Pro 1430Wi):

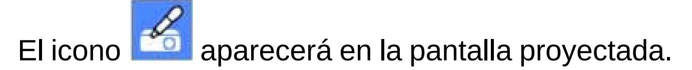
   BrightLink Pro 1420Wi:

   - **2 usuarios/Mouse**: Le permite usar los dos lápices interactivos como mouse
   - **1 usuario/Mouse**: Le permite usar lápices interactivos como mouse
   - **1 usuario/Lápiz**: Usa las funciones de lapices y tinta de Windows (Windows 8.x, Windows 7, and Windows Vista)

   BrightLink Pro 1430Wi:

   - **Modo 1**: Windows XP o una versión antigua
   - **Modo 2**: Windows Vista, Windows 7, Windows 8.x y OS X
   - **Modo 3**: Linux

9. Pulse el botón **Enter** del control remoto, luego pulse el botón **Menu** para salir del menú Extendida.
10. Pase por encima o toque la pizarra o la imagen proyectada con el lápiz interactivo o el dedo (BrightLink Pro 1430Wi).

    El icono  aparecerá en la pantalla proyectada.

11. Seleccione el icono , luego seleccione el icono .

    Ahora puede operar la computadora utilizando los lápices interactivos o el dedo (BrightLink Pro 1430Wi).

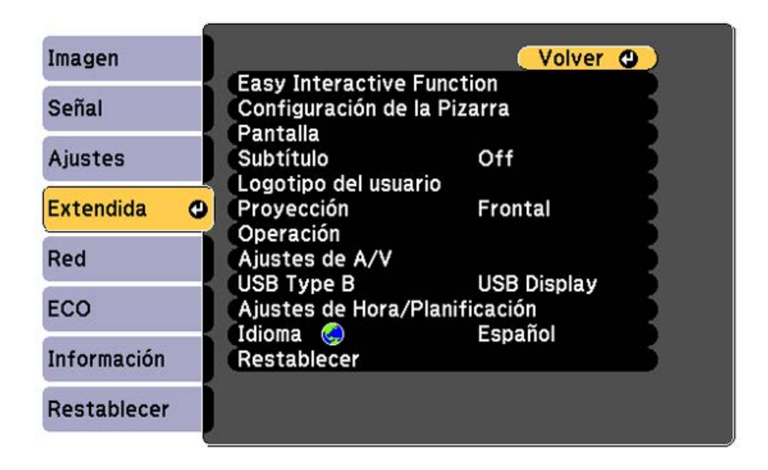
Tema principal: Uso del proyector BrightLink con una computadora

Ajuste del área de operación del lápiz

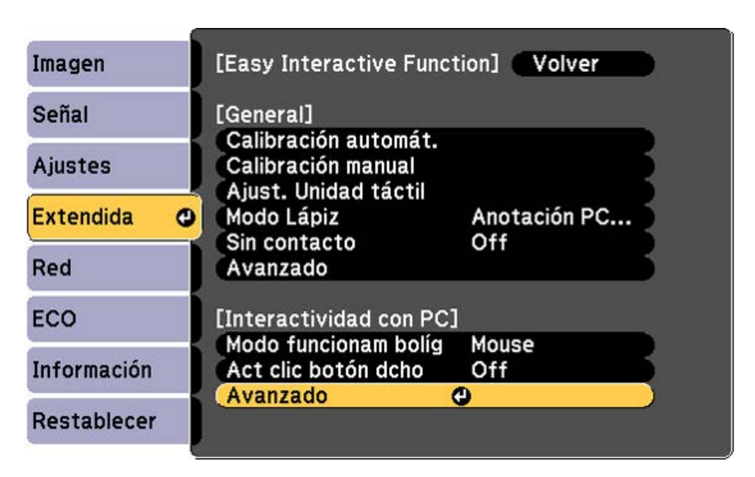
Si conecta una computadora diferente o ajusta la resolución de la computadora, el área de operación del lápiz se ajusta de forma automática para coincidir con la posición del puntero del mouse. Si solo va a usar una computadora con el proyector, configure el parámetro **Ajust auto área bolí** en **Off**. Si va a usar varias computadoras con el proyector, configure **Ajust auto área bolí** como **On**. Si usted nota que la posición del lápiz es incorrecta cuando utiliza el modo Interactividad con PC, puede ajustar el área del lápiz de forma manual.

Nota: No puede realizar un ajuste manual cuando esté proyectando desde una fuente LAN.

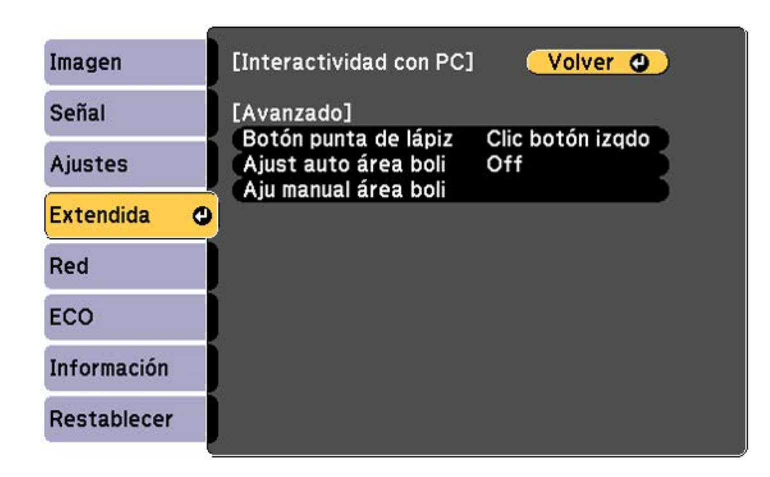
1. Proyecte la imagen del escritorio de su computadora.
2. Pulse el botón **Menu**, seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione el ajuste **Easy Interactive Function** y pulse el botón **Enter**.

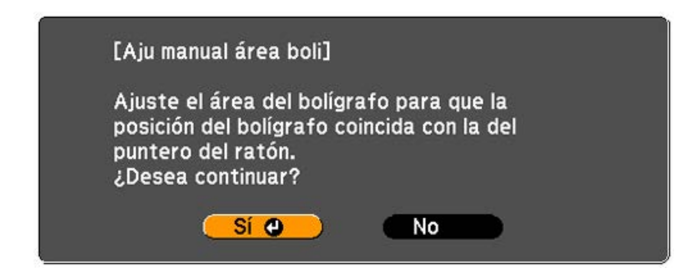


4. Seleccione **Avanzado** en la sección Interactividad con PC y pulse el botón **Enter**.



5. Seleccione **Aju manual área boli** y pulse el botón **Enter**.

Verá esta pantalla:



6. Pulse el botón **Enter** para seleccionar **Sí**.

   El puntero del mouse se mueve hacia la esquina superior izquierda.

7. Cuando el puntero del mouse se detiene en la esquina superior izquierda de la imagen, toque la punta del puntero con el lápiz interactivo.

   El puntero del mouse se mueve hacia la esquina inferior derecha.

8. Cuando el puntero del mouse se detiene en la esquina inferior derecha de la imagen, toque la punta del puntero con el lápiz interactivo.

Tema principal: Uso del proyector BrightLink con una computadora

Easy Interactive Tools

El proyector incluye un CD con el software Easy Interactive Tools para uso con una computadora. El software Easy Interactive Tools le permite utilizar el lápiz interactivo o el dedo (BrightLink Pro 1430Wi) como mouse para navegar, seleccionar, desplazarse, dibujar, guardar e interactuar con el contenido proyectado desde su computadora.

Hay dos modos disponibles:

- El modo de anotación (interactivo) muestra la barra de herramientas en la imagen proyectada y le permite utilizar el lápiz o el dedo (BrightLink Pro 1430Wi) como mouse para abrir aplicaciones, acceder a enlaces y operar las barras de desplazamiento, por ejemplo (con un lápiz a la vez). También puede anotar todo lo que se muestra desde la computadora (utilizando los dos lápices al mismo tiempo).
- El modo de pizarra le permite proyectar sobre 3 colores sólidos o 6 patrones de fondo, y luego utilizar la barra de herramientas para escribir o dibujar en el fondo. También puede importar imágenes desde su computadora o una cámara de documentos. En el modo de pizarra de pantalla completa, dos

personas pueden usar los lápices al mismo tiempo. La operación táctil también está disponible en el modo de pizarra. (BrightLink Pro 1430Wi)

Nota: Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo utilizar el software Easy Interactive Tools, consulte la *Guía de funcionamiento de Easy Interactive Tools* o al soporte técnico en línea.

Tema principal: Uso del proyector BrightLink con una computadora

Herramientas de entrada de lápiz y tinta digital en Windows

Si está utilizando Windows 8.x, Windows 7 o Windows Vista, puede utilizar las herramientas de entrada de lápiz y tinta digital para añadir datos y anotaciones a su trabajo. También puede utilizar estas funciones a través de una red cuando configura las funciones interactivas para que estén disponibles en la red. Consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection* para obtener instrucciones sobre cómo configurar su computadora para la proyección en red.

Habilitación de las funciones de entrada de lápiz y las herramientas de tinta digital en Windows

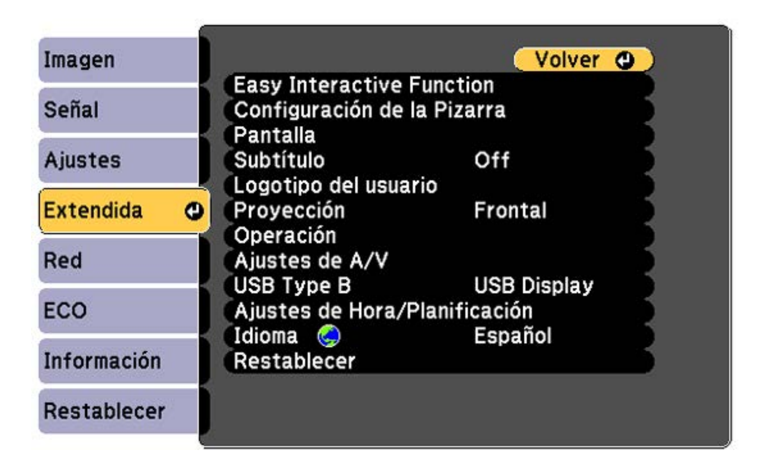
Uso de de las funciones de entrada de lápiz y las herramientas de tinta digital en Windows

Tema principal: Uso del proyector BrightLink con una computadora

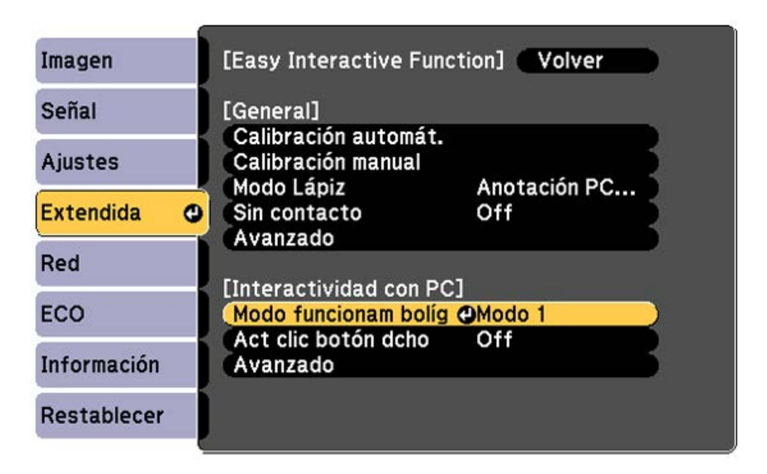
Habilitación de las funciones de entrada de lápiz y las herramientas de tinta digital en Windows

Para utilizar las funciones de entrada de lápiz y las herramientas de tinta digital en Windows 8.x, Windows 7 o Windows Vista, necesita ajustar el modo de funcionamiento del lápiz en el sistema de menús del proyector.

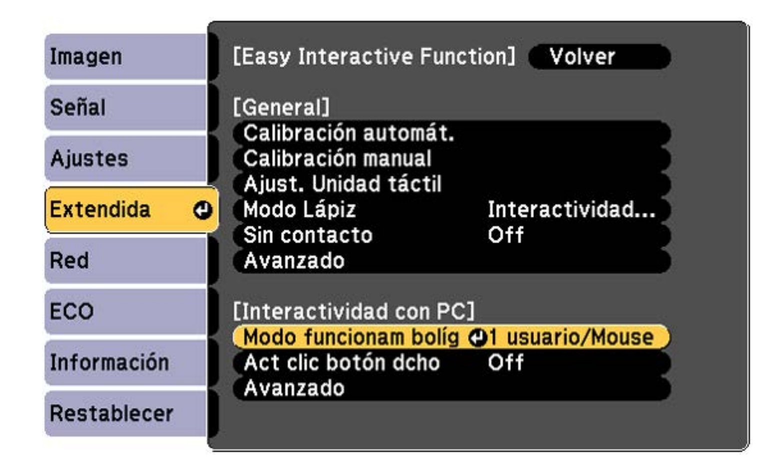
1. Pulse el botón **Menu**, seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



2. Seleccione el ajuste **Easy Interactive Function** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione **Modo funcionam bolíg** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione una de las siguientes opciones:
   - **1 usuario/Lápiz** (BrightLink Pro 1420Wi)
   - **Modo 1** o **Modo 2** cuando esté utilizando las herramientas de tinta digital (BrightLink Pro 1430Wi); esto también le permite utilizar las funciones multitoque de Windows

- **Modo 2** cuando esté utilizando las funciones de entrada de lápiz (BrightLink Pro 1430Wi)

Tema principal: Herramientas de entrada de lápiz y tinta digital en Windows

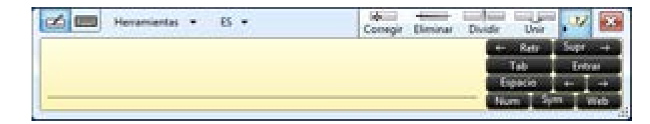
Uso de de las funciones de entrada de lápiz y las herramientas de tinta digital en Windows

Si está utilizando Windows 8.x, Windows 7 o Windows Vista, puede añadir entrada de letra manuscrita a su trabajo y convertirla en texto.

Si tiene Microsoft Office 2003 o posterior, también puede utilizar la función de tinta digital para añadir notas escritas a mano en un documento de Word, una hoja de cálculo Excel o una presentación PowerPoint.

Nota: Los nombres de las opciones para las funciones de anotación pueden variar según la versión de Microsoft Office.

- Para abrir el teclado táctil en Windows 8.x, haga clic con el botón derecho del mouse o toque y mantenga presionado la barra de tareas, y seleccione **Barras de herramientas > Teclado táctil**. Seleccione el icono del teclado en la pantalla, luego seleccione el icono del lápiz.
- Para abrir el panel de entrada de Tablet PC en Windows 7 o Windows Vista, seleccione **> Todos los programas > Accesorios > Tablet PC > Panel de entrada de Tablet PC**.



Puede escribir en el cuadro utilizando el lápiz interactivo o el dedo (BrightLink Pro 1430Wi) y seleccione entre una variedad de opciones para editar y convertir el texto.

- Para añadir anotaciones de tinta digital en las aplicaciones de Microsoft Office, seleccione el menú **Revisar** y seleccione **Iniciar entradas de lápiz**.

  Nota: En Microsoft Word o Excel, seleccione la ficha **Insertar** y seleccione **Iniciar inserción de entradas manuscritas**.



- Para anotar sus diapositivas de PowerPoint en el modo Presentación con diapositivas, pulse el botón situado al lado del lápiz interactivo o presione la superficie de proyección con el dedo (BrightLink Pro 1430Wi) por unos 3 segundos, luego seleccione **Opciones del puntero > Pluma** en el menú desplegable.

  Nota: Esto también funciona en Windows XP Tablet PC Edition.

Para obtener más información sobre estas funciones, consulte la utilidad de ayuda de Windows.

Tema principal: Herramientas de entrada de lápiz y tinta digital en Windows

Modo de pizarra

Puede utilizar los lápices interactivos o su dedo (BrightLink Pro 1430Wi) para escribir o dibujar en la superficie de proyección, igual como lo haría en un pizarrón o una pizarra blanca.

También puede hacer lo siguiente:

- Insertar imágenes desde una unidad de memoria o un escáner y girar, recortar o cambiar el tamaño de las imágenes
- Insertar un patrón o una plantilla de fondo, o una variedad de formas
- Guardar, imprimir o enviar las páginas de pizarra por correo electrónico

Uso de las barras de herramientas del modo de pizarra

Barra de herramientas principal

Selección de plantillas de fondo

Ampliación/reducción del tamaño de imágenes en el modo de pizarra

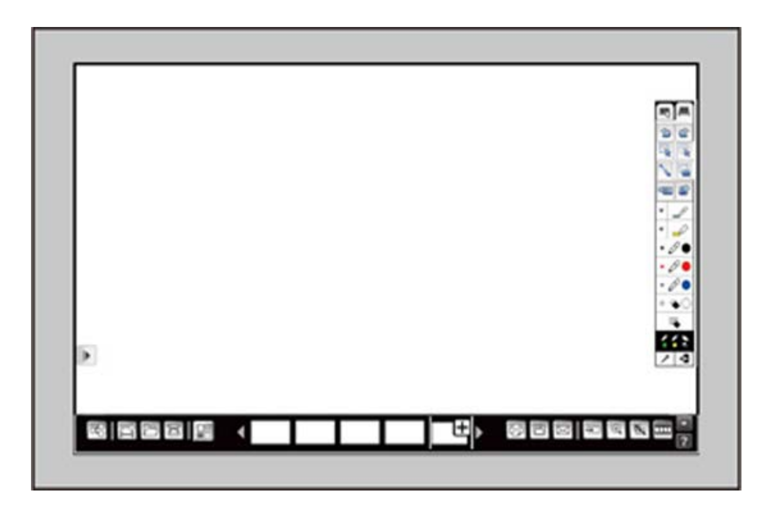
Tema principal: Uso de las funciones interactivas

Uso de las barras de herramientas del modo de pizarra

Puede utilizar los dos lápices al mismo tiempo en modo de pizarra.

1. Pulse el botón **Whiteboard** del control remoto o del panel de control de pared.

   Verá la pantalla de la pizarra, con la barra de herramientas principal y la barra de herramientas inferior:

2. Para mover la barra de herramientas principal al otro lado de la pantalla, seleccione la flecha .

   Nota: Puede utilizar el lápiz o su dedo (BrightLink Pro 1430Wi) para mover el icono de flecha hacia arriba o hacia abajo.

3. Para agregar una página nueva, seleccione el icono Página nueva en la barra de herramientas inferior.

   La página actual aparece como una imagen en miniatura en la barra de herramientas inferior.

4. Para cerrar la barra de herramientas principal, seleccione el icono en la parte inferior de la barra de herramientas.

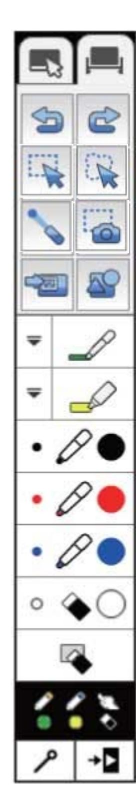
   Nota: Si desea ocultar la barra de herramientas de forma automática después de dibujar, seleccione el icono en la parte inferior de la barra de herramientas.

5. Para mostrar u ocultar la barra de herramientas inferior, seleccione una de las flechas .

Tema principal: Modo de pizarra

Barra de herramientas principal

La barra de herramientas principal le permite dibujar, escribir e insertar imágenes y fondos. La barra de herramientas también le permite cambiar fácilmente al modo de anotación PC Free o computadora interactiva.



	Para cambiar al modo de anotación PC Free
	Para cambiar al modo de pizarra
	Para deshacer la última anotación
	Para rehacer la última acción
	Selecciona todos los objetos en un área rectangular

	Selecciona todos los objetos en un área de dibujo a mano
	Cambia el lápiz a un puntero que se puede arrastrar
	Capta el área seleccionada como imagen.
	Para insertar una imagen de formato .jpg o .png desde una unidad de memoria o una carpeta de red
	Para insertar un círculo, un cuadrado, un triángulo u otra forma
	Para cambiar el color y el ancho del lápiz personalizado
	Para escribir o dibujar líneas con un lápiz personalizado
	Para cambiar el color y el ancho del rotulador
	Para escribir o dibujar líneas con un rotulador transparente
	Lápiz negro (punto fino a la izquierda, punto grueso a la derecha)
	Lápiz rojo (punto fino a la izquierda, punto grueso a la derecha)
	Lápiz azul (punto fino a la izquierda, punto grueso a la derecha)
	Borrador (anchura fina a la izquierda, anchura gruesa a la derecha)

	Borre todo el contenido de la página
	Muestra el color y modo actual de los lápices interactivos y del dedo (BrightLink Pro 1430Wi)
	Para ocultar la barra de herramientas después de cada anotación
	Para cerrar la barra de herramientas

Tema principal: Modo de pizarra

Tareas relacionadas

Inserción y manipulación de imágenes

Uso de la herramienta Formas

Selección del color y el ancho de la línea

Selección de plantillas de fondo

En modo de pizarra, puede insertar plantillas de líneas horizontales, cuadriculadas, u otros fondos y colocarlos en sus páginas de pizarra. Puede seleccionar entre 10 plantillas preinstaladas o añadir 5 plantillas personalizadas cuando accede al proyector a través de un navegador Web.

1. En modo de pizarra, seleccione la herramienta Plantilla en la barra de herramientas localizada en la parte inferior de la pantalla.

   Aparecen las plantillas disponibles.
2. Seleccione una de las plantillas.
3. Si desea utilizar la plantilla para todas las páginas en la sesión actual, seleccione **Aplicar a todas las páginas**.
4. Para modificar la escala la plantilla, seleccione la plantilla repetidamente para pasar por las diferentes escalas.

   Nota: No todas las plantillas se pueden modificar a escala.

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas inferior

Tareas relacionadas

Adición de plantillas desde un navegador Web

Ampliación/reducción del tamaño de imágenes en el modo de pizarra

Puede utilizar el lápiz para ampliar el tamaño de una imagen y desplazarse por la imagen ampliada, y luego alejar la imagen cuando termine.

1. Seleccione la herramienta Ampliación en la barra de herramientas inferior.
2. Realice una de las siguientes acciones para ajustar la imagen, si es necesario:
   - Seleccione el icono + para ampliar la imagen.
   - Seleccione el icono - para reducir el tamaño de la imagen.
   - Seleccione el icono x1 para volver al tamaño original.
   - Presione y arrastre sobre la pantalla para desplazarse sobre el área ampliado.

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas inferior

Inserción y manipulación de imágenes

En modo de pizarra, puede usar la herramienta Insertar imagen para insertar una imagen de una unidad de memoria o una carpeta de red. Las imágenes pueden ser de formato .png o .jpg, con un tamaño máximo de 2048 × 2048 píxeles. Una vez que se proyecte la imagen, puede mover, girar, recortar o cambiar su tamaño.

Nota: También puede utilizar la herramienta en la barra de herramientas inferior para importar archivos (incluyendo archivos pdf) en modo de pizarra.

1. Seleccione la herramienta Insertar imagen.
2. Seleccione la imagen que desea añadir, luego seleccione **Insertar imagen**.

   Después de un momento, la imagen aparecerá en la página de la pizarra.

3. Después de seleccionar la imagen, seleccione la herramienta Selección rectangular o Selección libre y luego haga cualquiera de las siguientes, según sea necesario:
   - Para mover la imagen, toque un punto dentro de la imagen y arrástrela con el lápiz.
   - Para cambiar el tamaño de la imagen, toque cualquier borde de la imagen y arrástrela hacia dentro para reducirla o hacia fuera para ampliarla.
   - Para girar la imagen, toque el icono redondo en la parte posterior de la imagen y arrástrela hacia la izquierda o derecha.
   - Para recortar la imagen, seleccione y arrastre el costado de la imagen.
4. El menu en el borde inferior derecho de la imagen le permite:
   - **Cortar**: borra la imagen de la pizarra. Toque una área en la pantalla para pegar la imagen de nuevo.
   - **Copiar**: toque un área en la pantalla y pegue la copia de la imagen.
   - **Pegar**: crear una copia nueva de la imagen seleccionada. Arrastre la imagen a la área deseada.
   - **Recorte automático**: recorta cualquier borde negro alrededor de la imagen seleccionada
   - **Eliminar**: borra la imagen de la pizarra.

   Después de editar la imagen, seleccione otra herramienta de la barra de herramientas de la pizarra para salir del modo de edición de imágenes.

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas principal

Uso de la herramienta Formas

Puede añadir una variedad de formas a la imagen proyectada y seleccionar el color y el ancho de la línea.

1. Seleccione la herramienta  Formas.
2. Seleccione el ancho de la línea, el color y la forma que desea crear o seleccione la herramienta  Línea para definir su propia forma.
3. Arrastre el lápiz sobre la superficie de proyección para dibujar la forma que desea.

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas principal

Selección del color y el ancho de la línea

Puede seleccionar el color y el ancho de la línea para el lápiz personalizado y las herramientas del rotulador.

1. Seleccione el icono situado al lado de la herramienta de anotación del lápiz personalizado o del rotulador.
2. Seleccione el ancho de la línea y el color que desea utilizar para las herramientas del lápiz o del rotulador.
3. Use el lápiz para escribir o dibujar en la superficie de la proyección.

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas principal

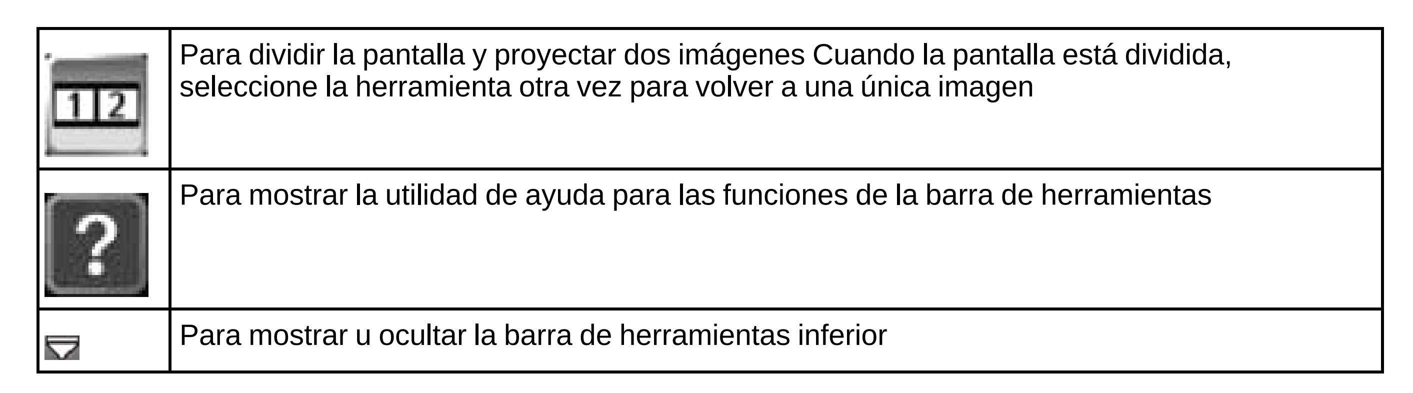
Barra de herramientas inferior

La barra de herramientas inferior le permite añadir imágenes escaneadas o importadas, y ver, guardar, imprimir o enviar sus páginas por correo electrónico.



	Comparta la sesión de la pizarra actual
	Para iniciar una nueva reunión o sesión de pizarra
	Para abrir un archivo .jpg, .png o .pdf desde una unidad de memoria o una carpeta de red Cuando abre un archivo PDF de múltiples páginas, cada página del documento aparecerá en una página de pizarra separada
	Para escanear e insertar una imagen

	Seleccione la plantilla de fondo
	Para duplicar la página actual
	Para eliminar la página actual
	Para abrir una página nueva La página actual aparece como una imagen en miniatura en la barra de herramientas inferior
	Para mostrar la imagen en miniatura de la página anterior
	Para mostrar la imagen en miniatura de la siguiente página
	Para imprimir una o más páginas
	Para guardar una página o una serie de páginas en una unidad de memoria o en una carpeta de red
	Para enviar una página o una serie de páginas por correo electrónico
	Seleccione una fuente de entrada
	Para ampliar la imagen en la pizarra
	Para detener la proyección y silenciar el sonido Toque la pantalla otra vez para restaurar la imagen o el sonido



	Para dividir la pantalla y proyectar dos imágenes Cuando la pantalla está dividida, seleccione la herramienta otra vez para volver a una única imagen
	Para mostrar la utilidad de ayuda para las funciones de la barra de herramientas
	Para mostrar u ocultar la barra de herramientas inferior

Tema principal: Modo de pizarra

Tareas relacionadas

Selección de plantillas de fondo
Ampliación/reducción del tamaño de imágenes en el modo de pizarra
Selección de una fuente de dispositivo de red
Manipulación de las páginas en miniatura
Impresión en modo de pizarra
Envío de las páginas de pizarra por correo electrónico
Iniciar una sesión de pizarra compartida
Conectar a una pizarra compartida desde un proyector
Inserción de un documento o una imagen de un escáner

Temas relacionados

Compartir la pizarra

Selección de los ajustes de pizarra

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para seleccionar ajustes para capturar, escanear, guardar, imprimir y enviar imágenes por correo electrónico en modo de pizarra.

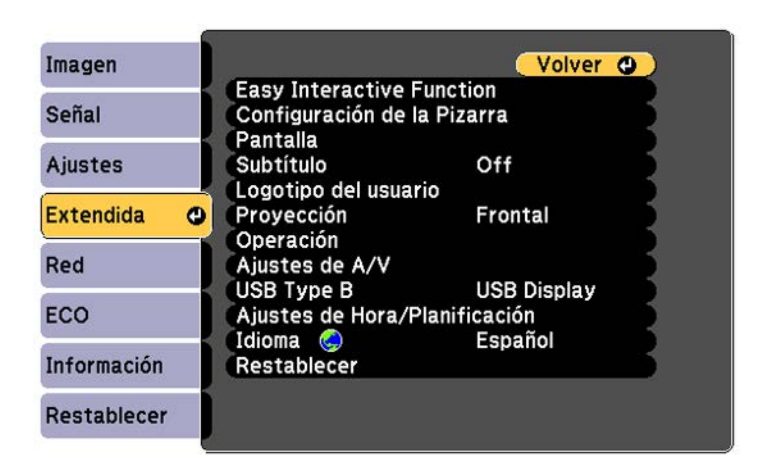
Selección de las políticas y ajustes básicos de pizarra
Selección de los ajustes de impresión de pizarra
Selección de los ajustes para guardar las páginas de pizarra
Selección de los ajustes para enviar las páginas de pizarra por correo electrónico

Tema principal: Modo de pizarra

Selección de las políticas y ajustes básicos de pizarra

Puede seleccionar las funciones de pizarra que desea utilizar y controlar la forma en que se guardan las páginas de pizarra en el proyector.

1. Pulse el botón **Menu** del control remoto.
2. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione **Configuración de la Pizarra** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione **Básica** y pulse el botón **Enter**.



5. Seleccione las siguientes opciones generales según sea necesario:
    - **Contraseña administrador** le permite ingresar una contraseña de hasta 16 caracteres alfanuméricos para controlar los ajustes de pizarra. Esta contraseña también su utiliza para los ajustes de red.
    - **Ajustes de presentación del reloj** le permite controlar la fecha y la hora que aparece en la barra de herramientas inferior de la pizarra.
    - **Distribución del teclado** le permite seleccionar el diseño del teclado en la pantalla.
    - **Borrar todos los datos internos** le permite borrar todos los datos guardados en el proyector. Utilice esta opción si tiene problemas con el almacenamiento interno, o si necesita deshacerse del proyector o mandarlo a reparar.

    Nota: Use el teclado virtual para ingresar la contraseña. Pulse los botones de flecha del control remoto para resaltar caracteres y pulse el botón **Enter** para seleccionarlos.

6. Seleccione el menú **Política** y pulse el botón **Enter**.



7. Seleccione las siguientes opciones de política según sea necesario:
    - Las opciones de **Ajuste de política** le permiten desactivar las funciones de capturar, imprimir, escanear, almacenamiento USB, almacenamiento en red o enviar por correo electrónico desde el proyector. Todas las funciones están activadas de forma predeterminada.
    - **Ajuste plantilla** le permite controlar cómo las plantillas de usuario pueden ser modificadas. Cuando **Proteger plantillas de usuario** está configurada en **On**, las plantillas del usuario solo

pueden ser modificadas a través de la interfaz de la web. Cuando el ajuste está configurado en **Off**, las plantillas de usuarios pueden ser editadas en el modo de pizarra.

- Los ajustes de **Almacenamiento interno** le permiten controlar el uso del almacenamiento interno del proyector. En la mayoría de los casos, debe dejar este ajuste en **On** y seleccionar **Conservar** para los datos guardados. El ajuste **Tmpo copia seg datos guardados** establece la frecuencia con la que se guardan las páginas de pizarra de forma automática en caso de una falla eléctrica.

8. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Ha finalizado la instalación** y siga las instrucciones en pantalla para guardar los ajustes y salir de los menús.

Tema principal: Selección de los ajustes de pizarra

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Tareas relacionadas

Impresión en modo de pizarra

Envío de las páginas de pizarra por correo electrónico

Guardar páginas en modo de pizarra

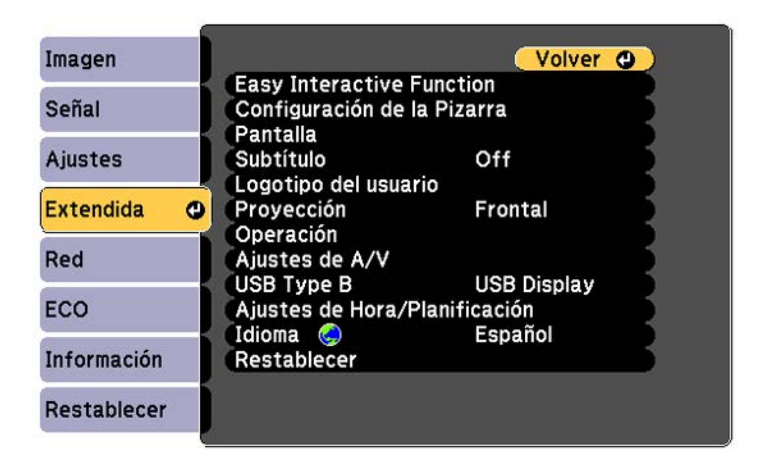
Selección de plantillas de fondo

Adición de plantillas desde un navegador Web

Selección de los ajustes de impresión de pizarra

Puede seleccionar los ajustes predeterminados para imprimir las páginas de pizarra desde el proyector.

1. Pulse el botón **Menu** del control remoto.
2. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione **Configuración de la Pizarra** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione **Imprimir** y pulse el botón **Enter**.



5. Seleccione las siguientes opciones de impresión según sea necesario:
   - **Impresora predeterminada** le permite seleccionar **USB** o **Red** para la conexión de la impresora. Puede cambiar este ajuste cuando imprime en modo de pizarra, pero no en modo de anotación.

     Nota: Seleccionar **USB** también le permitirá escanear desde impresoras multifuncionales Epson.

   - **Tamaño del papel** le permite seleccionar **Carta** o **A4** como el tamaño de papel predeterminado.
   - **Ajustes de la impresora de red** le permite ingresar el nombre de usuario del trabajo de impresión y dirección IP para una impresora conectada a la misma red que el proyector.Una vez que esto este configurado, puede seleccionar **Obtener datos de la impresora** para que el proyector pueda comunicarse con la impresora y determinar el tipo de impresora automáticamente. También puede seleccionar el **Tipo de impresora** manualmente.
   - **Prueba de impresión** le permite enviar una página de prueba a la impresora conectada.

   Nota: Utilice el teclado virtual para ingresar la dirección IP, si es necesario. Pulse los botones de flecha del control remoto para resaltar números y pulse el botón **Enter** para seleccionarlos.

6. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Ha finalizado la instalación** y siga las instrucciones en pantalla para guardar los ajustes y salir de los menús.

Tema principal: Selección de los ajustes de pizarra

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Tipos de impresoras compatibles

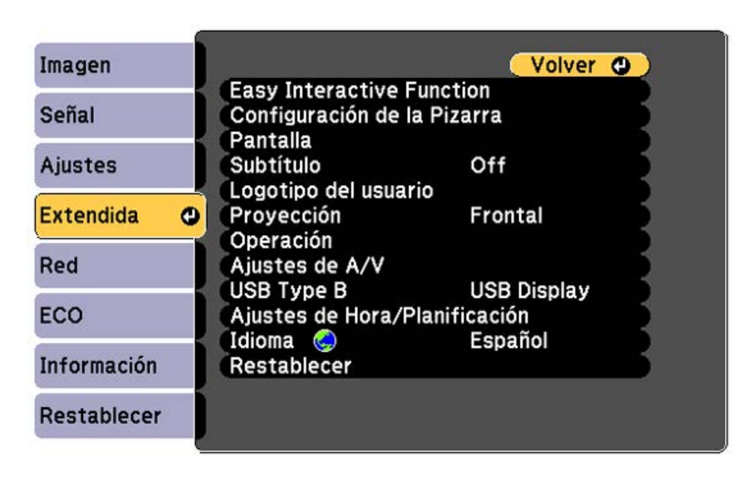
Tareas relacionadas

Conexión de una impresora al panel de control de pared

Selección de los ajustes para guardar las páginas de pizarra

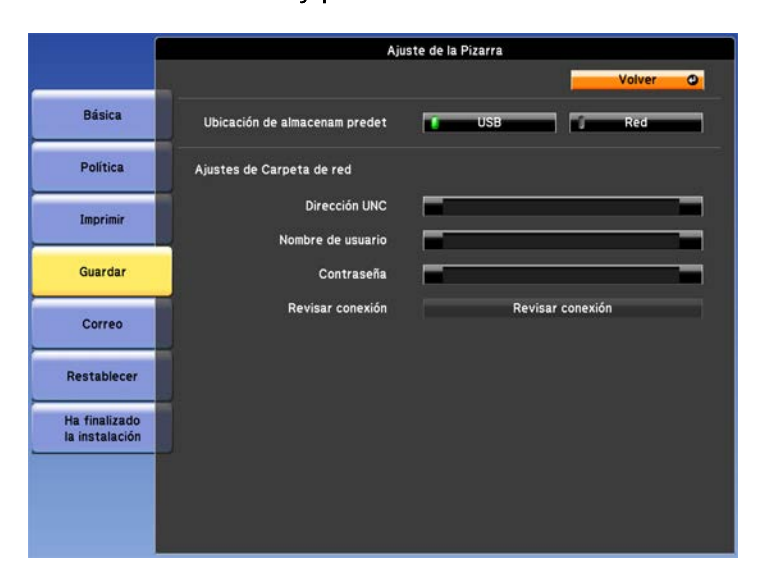
Puede seleccionar los ajustes predeterminados para guardar las páginas de pizarra desde el proyector.

1. Pulse el botón **Menu** del control remoto.
2. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione **Configuración de la Pizarra** y pulse el botón **Enter**.

4. Seleccione **Guardar** y pulse el botón **Enter**.



5. Seleccione las siguientes opciones para guardar las páginas según sea necesario:

- **Ubicación de almacenamiento predeterminado** le permite seleccionar **USB** o **Red** para guardarlas en una unidad USB o en una carpeta en la red. Puede cambiar este ajuste cuando las guarda en modo de pizarra, pero no en modo de anotación.
- El ajuste **Dirección UNC** (convención de nomenclatura universal) le permite configurar una carpeta y una ruta con el siguiente formato: \\nombre del host\nombre del recurso compartido. Puede usar una dirección IP o nombre NetBIOS como nombre de host. Puede ingresar hasta 63 caracteres alfanuméricos para la dirección.

  Cuando configura una dirección IP como nombre de host, el proyector se comunica con el servidor de archivos compartidos usando un protocolo CIFS. Si se usa una configuración de router para el protocolo TCP, la subred es saltada y la comunicación se realiza fuera de la subred.

  Cuando configura un nombre NetBIOS como nombre de servidor, el proyector se comunica con el servidor de archivos compartidos usando un protocolo SMB.

  Nota: La carpeta debe estar en una unidad de red compartida. Para guardar las páginas en una carpeta en un segmento de red diferente, utilice el ajuste **Servidor WINS** en el menú de red alámbrico o inalámbrico.

- **Nombre de usuario** le permite configura un nombre de usuario con derechos de leer/escribir en la carpeta de la red. Puede ingresar hasta 64 caracteres alfanuméricos. Puede introducir un nombre de dominio agregándolo antes del nombre del usuario y separarlos con una barra diagonal invertida (dominio\nombre de usuario).
- **Contraseña** le permite ingresar una contraseña como nombre de usuario. Puede ingresar hasta 64 caracteres alfanuméricos. Después de ingresar la contraseña y seleccionar **Ha finalizado la instalación**, desaparece la contraseña.
- **Revisar conexión** le permite probar la conexión de red.

Nota: Utilice el teclado virtual para ingresar la dirección, el nombre de usuario y la contraseña, si es necesario. Pulse los botones de flecha del control remoto para resaltar números y pulse el botón **Enter** para seleccionarlos.

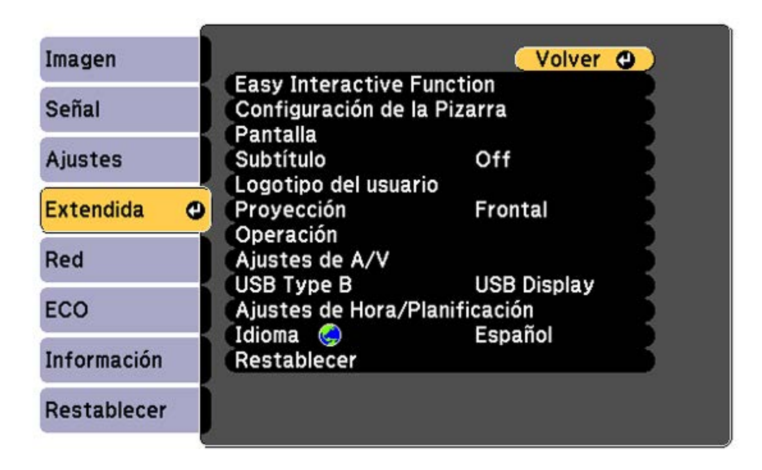
6. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Ha finalizado la instalación** y siga las instrucciones en pantalla para guardar los ajustes y salir de los menús.

Tema principal: Selección de los ajustes de pizarra

Selección de los ajustes para enviar las páginas de pizarra por correo electrónico

Puede seleccionar los ajustes para enviar las páginas de pizarra por correo electrónico desde el proyector.

1. Pulse el botón **Menu** del control remoto.
2. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione **Configuración de la Pizarra** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione **Correo** y pulse el botón **Enter**.



5. Seleccione las siguientes opciones para enviar las páginas por correo electrónico según sea necesario:
   - **Servidor SMTP** le permite ingresar la dirección IP o nombre del servidor para el servidor de correo. Puede ingresar hasta 63 caracteres alfanuméricos. Si especifica un nombre de servidor, deberá configurar un servidor DNS.

     Nota: No puede usar las siguientes direcciones IP: 127.x.x.x, 192.0.2.x, o 224.0.0.0 a 255.255.255.255.

   - **Autenticación** le permite configurar el tipo de autenticación que el servidor de correo espera
   - **Número de puerto** le permite ingresar un número de puerto para el servidor SMTP. El puerto predeterminado es 25.
   - **Nombre de usuario** le permite ingresar un nombre de usuario para el servidor de correo. Puede ingresar hasta 64 caracteres alfanuméricos.
   - **Contraseña** le permite ingresar una contraseña como servidor de correo. Puede ingresar hasta 64 caracteres alfanuméricos.
   - **Desde** le permite ingresar la dirección de correo electrónico del remitente. Puede ingresar hasta 64 caracteres alfanuméricos.

- **Dirección e-mail predeterminada** le permite ingresar una dirección adicional para realizar pruebas. Puede ingresar hasta 64 caracteres alfanuméricos.
- **Enviar un mensaje de prueba** se conecta al servidor SMTP y envía un mensaje de prueba a la dirección configurada como la predeterminada.

Nota: Utilice el teclado virtual para ingresar las direcciones. Pulse los botones de flecha del control remoto para resaltar números o caracteres y pulse el botón **Enter** para seleccionarlos. No puede usar espacios en los campos de **Nombre de usuario** y **Contraseña**. No puede usar espacios o los siguientes símbolos en los campos de: " * + , : ; < = > ? [ ] | **Responder a** y **Desde**.

6. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Ha finalizado la instalación** y siga las instrucciones en pantalla para guardar los ajustes y salir de los menús.

Tema principal: Selección de los ajustes de pizarra

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Tareas relacionadas

Selección de ajustes de red alámbrica

Selección manual de los ajustes de red inalámbrica

Inserción de un documento o una imagen de un escáner

En modo de pizarra, puede escanear un documento de papel y pegarlo en una página nueva. Debe conectar una impresora multifuncional Epson compatible al panel de control de pared (o a su red).

Nota: Los escáneres autónomos no son compatibles.

1. Coloque su documento en la superficie para documentos o en el alimentador automático de documentos (si está disponible).

   Nota: Puede colocar hasta 10 hojas en el alimentador automático de documentos. Si desea escanear un documento más grande, escanee las páginas en grupos de 10.

2. Seleccione la herramienta Escanear en la barra de herramientas inferior.

Verá la pantalla Escanear:



3. Seleccione los siguientes ajustes:
   - Seleccione **Color** o **Monocromo**.
   - Seleccione la orientación del documento escaneado.
   - Bajo ADF, seleccione **On** si colocó su documento en el alimentador automático de documentos.
4. Seleccione **Avanzado** para acceder a opciones adicionales.
5. Seleccione **Escanear** en la pantalla Escanear.

   Después de un momento, verá su documento o imagen en la pantalla.

   Nota: Los documentos con más de una página se mostrarán en múltiples páginas de pizarra.

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas inferior

Selección de una fuente de dispositivo de red

Puede proyectar de entre 50 dispositivos conectados al proyector por medio de una red. Puede seleccionar la fuente de imagen de computadoras que estén ejecutando EasyMP Multi PC Projection y teléfonos inteligentes o tabletas que estén ejecutando Epson iProjection.

1. Seleccione Selección de Fuente en la barra de herramientas del proyector.

   Verá una lista de las fuentes de imagen.



2. Seleccione la opción **Lista de particip**.

   Verá una lista de los dispositivos disponibles. El icono que aparece al lado del nombre del usuario indica cuál es la fuente actualmente seleccionada.



3. Seleccione el nombre de usuario del dispositivo desde el que desea proyectar.

   Nota: Seleccione **Actualizar** para actualizar la lista de usuarios.

4. Seleccione **Volver**.

   Verá la imagen de la pantalla del dispositivo seleccionado.

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas inferior

Guardar páginas en modo de pizarra

Puede guardar sus páginas en formato .png, .ewf, o .pdf y seleccionar la ubicación (carpeta en la red o unidad de memoria) donde desea almacenar los archivos.

1. Pulse el botón **Guardar** del panel de control de pared o del control remoto, o seleccione la herramienta Guardar en la barra de herramientas inferior.
2. Seleccione la ubicación donde desea guardar el archivo, luego seleccione **Aceptar**.

   Verá una pantalla como la siguiente:



3. Para ingresar un nombre de archivo, seleccione el cuadro de texto **Nomb arch**.

   Aparece el teclado virtual en la pantalla.
4. Utilice el teclado para ingresar un nombre de archivo, luego seleccione **Aceptar**.
5. Seleccione la ubicación donde desea guardar el archivo en el campo **Ubicación**. Selecciona una ubicación, ya sea en una unidad USB o en la red, y desplácese a la carpeta deseada, luego seleccione **OK**.
6. Si está compartiendo la pizarra, seleccione **Distribuir a los participantes** para guardar el archivo temporalmente y hacerlo disponible para descarga por un navegador Web. Después de descargar el archivo, el mismo se borra.

7. Seleccione el formato que desea utilizar para guardar el archivo. Si selecciona **PDF** o **EWF** (Epson Whiteboard Format), puede cifrar el archivo e incluir una contraseña. Si selecciona EWF, puede volver a abrir el archivo después y seguir modificándolo.
8. Seleccione una de las siguientes opciones bajo **Intervalo**:
    - **Todo** para guardar todas las páginas en la sesión de pizarra actual (solamente disponible para el formato PDF o EWF).
    - **Actual** para guardar solo la página de pizarra actual.
    - **Selección** si desea guardar una serie de páginas. Toque los números en los cuadros para seleccionar la serie de páginas (solamente disponible para el formato PDF or EWF).
9. Cuando esté listo, seleccione **Guardar**.

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas inferior

Manipulación de las páginas en miniatura

Las páginas en miniatura se muestran en la barra de herramientas inferior cuando está en modo de pizarra. Puede desplazarse por las páginas con el lápiz o el dedo (BrightLink Pro 1430Wi), seleccionar una página para mostrar a tamaño completo y copiar o borrar páginas individuales. Los 5 rectángulos en el centro de la barra de herramientas que se muestran a continuación son páginas en miniatura:



1. Para mostrar una página a tamaño completo, seleccione la página en miniatura.
2. Para desplazarse por las páginas en miniatura, seleccione ◀ para pasar a la página interior o ▶ para pasar la siguiente página.
3. Realice cualquiera de las siguientes acciones, según sea necesario:
    - Para agregar una página nueva, seleccione el icono ⊞ Página nueva. Se abrirá una página en blanco y esta página aparecerá como una imagen en miniatura en la barra de herramientas inferior.

- Para duplicar la página actual, seleccione el icono . La página duplicada aparecerá después de la última página.
- Para borrar la página actual, seleccione el icono . Borrar.
- Para cambiar el order de las paginas, seleccione y pulse la imagen en miniatura por tres segundos, luego deslícela en miniatura a la nueva ubicación.

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas inferior

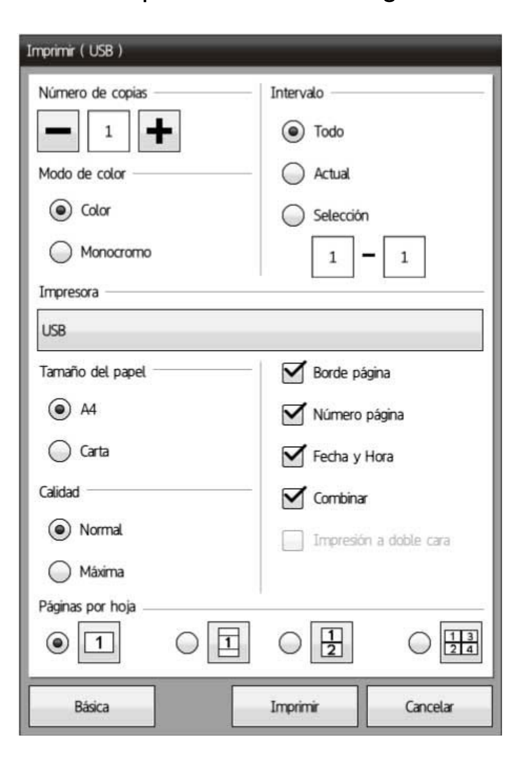
Impresión en modo de pizarra

Puede imprimir sus páginas directamente desde el proyector con una impresora compatible (mediante una conexión USB o en red) También puede seleccionar los ajustes para las páginas impresas, incluyendo los números de página, la fecha y la hora, y la intercalación de varias copias.

Compruebe que su impresora cumpla los requisitos de comando de control para imprimir desde el proyector.

1. Pulse el botón **Print** del panel de control de pared o del control remoto, o seleccione la herramienta Imprimir en la barra de herramientas inferior.
2. Seleccione el número de copias y si desea imprimir a color o solamente en negro (monocromo).
3. Seleccione una de las siguientes opciones bajo **Intervalo**:
    - **Todo** para imprimir todas las páginas en la sesión de pizarra actual.
    - **Actual** para imprimir solo la página de pizarra actual.
    - **Selección** si desea imprimir las páginas seleccionadas. Toque los números en los cuadros para seleccionar la serie de páginas.
4. Para seleccionar ajustes adicionales, seleccione **Avanzado**.

Verá una pantalla como la siguiente:



5. Seleccione cualquiera de los siguientes ajustes:
   - **Impresora** para seleccionar entre un **USB** y una conexión de impresora de **Red**
   - **Tamaño de papel** para seleccionar el tamaño de papel que tiene cargado en la impresora (Carta o A4)
   - **Páginas por hoja** para imprimir múltiples páginas reducidas en una sola hoja de papel
   - **Borde página** para añadir un borde alrededor de cada página
   - **Número página** para imprimir el número de página en cada página
   - **Fecha y Hora** para imprimir la hora y la fecha en cada página
   - **Combinar** para intercalar las páginas al imprimir varias copias
   - **Impresión a doble cara** para imprimir en ambas caras del papel

6. Cuando esté listo, seleccione **Imprimir**.

   Se imprimirá(n) su(s) página(s).

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas inferior

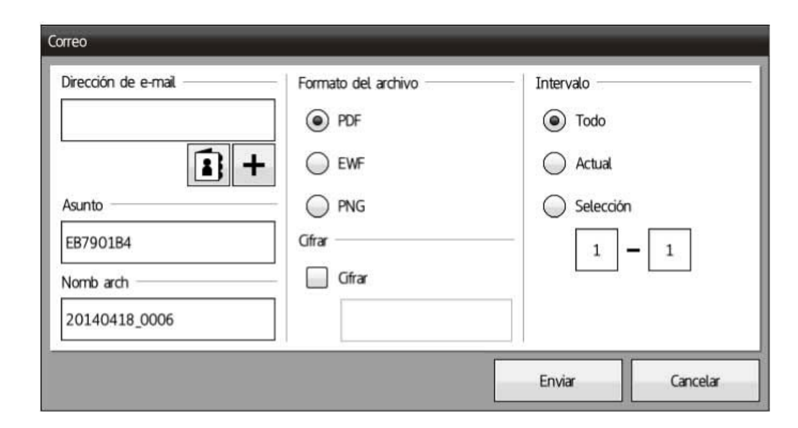
Envío de las páginas de pizarra por correo electrónico

Si el proyector está configurado en su red, puede enviar sus páginas por correo electrónico directamente desde el proyector.

Nota: Debe configurar los ajustes del servidor de correo antes de que pueda enviar un correo electrónico desde el proyector. Utilice la función **Configuración de la Pizarra** del menú Extendida del proyector para configurar las opciones de correo electrónico.

1. Seleccione la herramienta Correo en la barra de herramientas inferior.

   Verá una pantalla como la siguiente:



2. Para ingresar la dirección de correo electrónico del recipiente, toque el cuadro **Dirección de e-mail**.

   Aparece el teclado virtual en la pantalla.

3. Utilice el teclado virtual para ingresar la dirección de correo electrónico, luego seleccione **OK**.

4. Seleccione el icono + para agregar otra dirección de correo electrónico. Puede mandar un correo electrónico a 10 direcciones.

   Nota: Si importó su libreta de direcciones, puede seleccionar el icono de libreta de direcciones para agregar hasta 10 direcciones.

5. Utilice el teclado virtual para ingresar el asunto que desea que aparezca en la línea **Asunto**.
6. Utilice el teclado virtual para ingresar un nombre para el archivo adjunto.
7. Seleccione el formato del archivo que va a enviar por correo electrónico. Si selecciona PDF o EWF (Epson Whiteboard Format), puede cifrar el archivo e incluir una contraseña.
8. Seleccione cualquiera de las siguientes opciones bajo **Intervalo**:
   - **Todo** para enviar todas las páginas en la sesión de pizarra actual (solamente disponible para el formato PDF or EWF)
   - **Actual** para enviar solo la página de pizarra actual.
   - **Selección** si desea enviar una serie de páginas (solamente disponible en formato PDF or EWF). Toque los números en los cuadros para seleccionar la serie de páginas.
9. Cuando esté listo, seleccione **Enviar**.

   Se enviará(n) su(s) página(s) por correo electrónico.

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas inferior

Tareas relacionadas

Selección de los ajustes para enviar las páginas de pizarra por correo electrónico

Creación de una libreta de direcciones

Compartir la pizarra

Siga las instrucciones en estas secciones para compartir la pantalla de la pizarra con otros proyectores, dispositivos y computadoras.

Iniciar una sesión de pizarra compartida

Conectar a una pizarra compartida desde una computadora u otro dispositivo

Navegadores Web compatibles con la pizarra compartida

Barra de herramientas del navegador Web

Conectar a una pizarra compartida desde un proyector

Tema principal: Modo de pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas inferior

Iniciar una sesión de pizarra compartida

Puede compartir la pizarra con hasta 15 dispositivos que estén en la misma red SSID, incluso con otros proyectores que son compatibles con la función de pizarra compartida, computadoras y otros dispositivos.

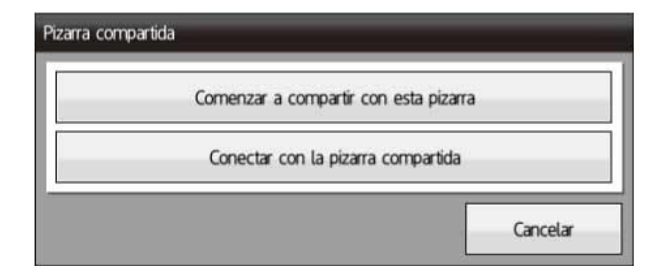
Nota: Para compartir la pizarra, el proyector debe estar configurado en una red, y su administrador de red debe haber abierto el puerto TCP 80. Si está usando SSL, también abra el puerto 443.

1. Pulse el botón **Whiteboard** del control remoto o del panel de control de pared, o seleccione el icono Pizarra en la barra de herramientas.

   El proyector muestra la pizarra.

2. Seleccione el icono Compartir en la barra de herramientas inferior.

   Verá un mensaje.



3. Seleccione **Comenzar a compartir con esta pizarra**.

Verá un mensaje con el código PIN.

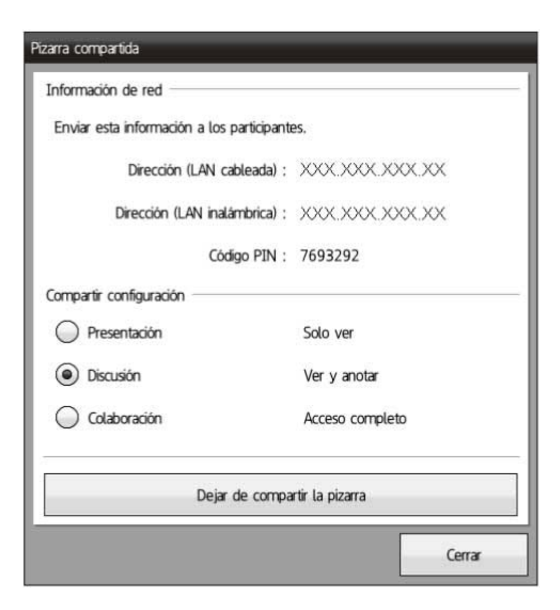


4. Al conectarse a la pizarra compartida, los usuarios deberán ingresar el código PIN. Si quiere configurar su propio código PIN, seleccione el campo del código PIN e ingrese un nuevo código de 7 dígitos.

   Nota: Después de compartir la pizarra, no puede cambiar el código PIN al menos que vuelva a iniciar la sesión de pizarra compartida.

5. Seleccione el botón **Iniciar**.
6. Para configurar los permisos de edición para los usuarios conectados, seleccione el icono Compartir en la barra de herramientas inferior.

   Verá un mensaje de Pizarra compartida.



7. Seleccione una de las siguientes opciones como la **Configuración compartida** para permitir acceso a las funciones de dispositivos que estén conectados a la pizarra:
   - **Presentación**: Los dispositivos conectados pueden ver y guardar la pantalla de la pizarra.
   - **Discusión**: Los dispositivos conectados pueden dibujar en la pantalla compartida.
   - **Colaboración**: Los dispositivos conectados pueden acceder a todas las funciones disponibles, excepto crear juntas.

   Nota: El proyector exhibe información de conexión de la pizarra compartida bajo el ajuste **Información de red**.

8. Seleccione **Dejar de compartir la pizarra** para terminar de compartir la pizarra.
9. Seleccione **Cerrar**.

Tema principal: Compartir la pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas inferior

Tareas relacionadas

Selección manual de los ajustes de red inalámbrica

Selección de ajustes de red alámbrica

Conectar a una pizarra compartida desde una computadora u otro dispositivo

Puede conectarse a una pizarra compartida desde una computadora o dispositivo en la misma red usando un navegador Web. Puede ver, guardar y dibujar en la pantalla compartida desde su computadora o dispositivo conectado.

Nota: Seleccione el icono Compartir en la barra de herramienta inferior de la pizarra para mostrar la dirección IP y el código PIN de la pizarra compartida.

1. En la computadora u otro dispositivo, ingrese la dirección IP de la pizarra en la barra de navegación usando este formato: <*dirección_ip_proyector*>/wb.

   Se le solicitará que ingrese el código PIN.

2. Ingrese el código PIN y seleccione **Conectar**.

   Verá el contenido de la pizarra compartida y la barra de herramienta en su computadora o dispositivo

Tema principal: Compartir la pizarra

Navegadores Web compatibles con la pizarra compartida

Puede conectarse a una pizarra compartida usando uno de los navegador Web mencionados aquí.

Sistema operativo	Versión del navegador	Resolución de la pantalla de la computadora o del dispositivo conectados
Windows	Internet Explorer 8/9/10/11*	Menor a XGA
OS X	Safari 5/6/7	Hasta 1280 × 800
iOS	iOS 6.0 o más reciente	Hasta 1024 × 768
Android	Android OS 4.0 o navegador estándar más reciente	Hasta 1024 × 768 (4:3 relación de aspecto) Hasta 1280 × 600 (16:9 relación de aspecto) Hasta 1280 × 720 (16:10 relación de aspecto)

* Internet Explorer 8 y 9 requieren una conexión SSL

Tema principal: Compartir la pizarra

Barra de herramientas del navegador Web

Cuando está conectado a través de un navegador web, las barras de herramientas le permiten interactuar con la pizarra compartida. Las herramientas disponibles dependen del ajuste de la **Compartir configuración** que seleccionó.

Icono de la herramienta	Descripción
	Guarda la pantalla de la pizarra como archivo PDF o PNG dependiendo de los ajustes de la pizarra; solo disponible cuando selecciona **Distribuir a los participantes** al guardar el archivo al proyector conectado.
	Muestra el puntero en la pantalla de la pizarra y en todos los dispositivos conectados
	Ajusta la apariencia en la ventana del navegador Web
	Muestra toda la pizarra
	Selecciona un lápiz para escribir/dibujar
	Selecciona un resaltador transparente para escribir/dibujar
	Selecciona una figura para colocar en la pantalla
	Selecciona el borrador para que pueda hacer clic en el contenido y seleccionar **OK** para borrarlo; no se puede borrar parcialmente el contenido dibujado

Icono de la herramienta	Descripción
	Seleccione un objeto o una imagen
	Selecciona la anchura de línea para el lápiz o la figura seleccionada
	Selecciona el color del lápiz o de la figura seleccionada
	Carga una imagen en la pizarra y ajusta el tamaño si es más grande que la pizarra*
	Selecciona un fondo para la página de la pizarra
	Controla cuál página de la pizarra aparece en la pizarra compartida **On**: Sincroniza la página con la pizarra conectada. Cuando modifica la página, los cambios son reflejados en la pizarra compartida. **Off**: Muestra una pantalla diferente a la de la pantalla conectada. Solo puede modificar las páginas que aparecen en la pizarra compartida.
	Muestra el número de página de las páginas modificadas y flechas para navegar entre ellas
	Crea una nueva página de la pizarra

* Las imágenes deben estar en formato JPG o PNG, con una resolución de hasta 2048 × 2048.

Tema principal: Compartir la pizarra

Conectar a una pizarra compartida desde un proyector

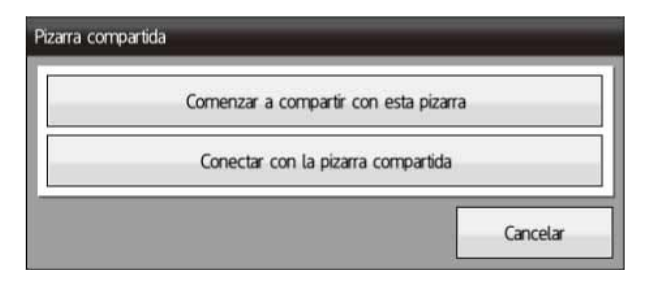
Puede conectar a otro proyector en la misma red a un proyector que está compartiendo su pizarra.

1. Pulse el botón **Whiteboard** del control remoto o del panel de control de pared, o seleccione el icono Pizarra en la barra de herramientas.

   El proyector muestra la pizarra.

2. Presione el icono Compartir en la barra de herramientas inferior.

El proyector muestra el mensaje de la pizarra compartida.



3. Seleccione **Conectar con la pizarra compartida**.

   El proyector muestra el mensaje de la pizarra compartida.



4. Ingrese la dirección IP y el código PIN del proyector al que quiera conectarse.

   Nota: Para mostrar la dirección para las ultimas cinco conexiones de proyectores, seleccione el icono de la flecha a lado del campo de la dirección.

5. Pulse el botón **Conexión**.

   Los dos proyectores muestran la pantalla de la pizarra compartida.

Para desconectarse de la pizarra compartida, seleccione el icono compartir en la barra de herramientas inferior y seleccione **Desconectar**.

Tema principal: Compartir la pizarra

Referencias relacionadas

Barra de herramientas inferior

Modo de anotación (PC Free)

El modo de anotación le permite proyectar desde una computadora, tableta, dispositivo de video u otra fuente, y añadir notas a su contenido proyectado. Puede alternar entre las fuentes fácilmente y capturar, guardar o imprimir las imágenes con anotaciones. También puede dividir la pantalla y hacer anotaciones en dos imágenes al mismo tiempo.

Tema principal: Uso de las funciones interactivas

Dibujo en una imagen proyectada (modo de anotación)

Puede proyectar desde una computadora, una tableta, un dispositivo de video u otra fuente, y añadir notas al contenido proyectado utilizando los lápices interactivos o su dedo (BrightLink Pro 1430Wi). Puede utilizar un lápiz, ambos lápices al mismo tiempo, o una combinación de lápices y operaciones táctiles (BrightLink Pro 1430Wi).

1. Proyecte una imagen desde un dispositivo conectado.
2. Pase por encima o toque la pizarra o la imagen proyectada con el lápiz interactivo o su dedo (BrightLink Pro 1430Wi). Toque el icono de anotación en la barra de herramientas.

   Verá la barra de herramientas principal por un lado y la barra de herramientas de control de proyección en la parte inferior de la imagen proyectada.



3. Para mover la barra de herramientas principal al otro lado de la pantalla, seleccione la flecha situada en el lado opuesto de la pantalla.

   Nota: Puede utilizar el lápiz o su dedo (BrightLink Pro 1430Wi) para mover el icono de flecha hacia arriba o hacia abajo para cambiar la posición de la barra de herramientas.

4. Para cambiar a uno de los otros modos interactivos, realice una de las siguientes acciones:

   - Para cambiar al modo de pizarra, seleccione la herramienta Pizarra.
   - Para cambiar al modo Interactividad con PC, seleccione , luego seleccione .

     Nota: También puede pulsar el botón **Pen Mode** del control remoto para alternar entre los modos.

5. Para cerrar la barra de herramientas principal, seleccione el icono en la parte inferior de la barra de herramientas.

   Nota: Si desea ocultar la barra de herramientas de forma automática después de dibujar, seleccione el icono en la parte inferior de la barra de herramientas.

6. Para mostrar u ocultar la barra de herramientas de control de proyección, seleccione la flecha .

Tema principal: Modo de anotación (PC Free)

Referencias relacionadas

Barra de herramientas de anotación principal

Barra de herramientas de anotación inferior

Tareas relacionadas

Inserción de un documento o una imagen de un escáner

Inserción y manipulación de imágenes

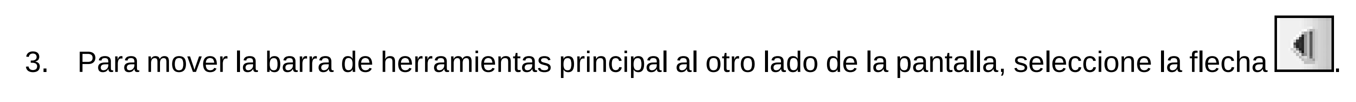
Uso de las barras de herramientas de anotación

Puede utilizar los dos lápices al mismo tiempo en modo de anotación.

1. Proyecte una imagen desde un dispositivo conectado.
2. Encienda uno de los lápices y páselo por encima de la imagen proyectada o tóquela.

   Verá la barra de herramientas principal y la barra de herramientas inferior en la imagen proyectada, tal como se muestra a continuación.





3. Para mover la barra de herramientas principal al otro lado de la pantalla, seleccione la flecha .

   Nota: Puede utilizar el lápiz para mover el icono de la flecha hacia arriba o hacia abajo.

4. Para cambiar a uno de los otros modos, realice una de las siguientes acciones:
   - Para cambiar al modo de pizarra, seleccione la herramienta Pizarra.
   - Para cambiar al modo de computadora interactiva, seleccione , luego seleccione .

5. Para cerrar la barra de herramientas principal, seleccione el icono en la parte inferior de la barra de herramientas.

   Nota: Si desea ocultar la barra de herramientas de forma automática después de dibujar, seleccione el icono en la parte inferior de la barra de herramientas.

6. Para mostrar u ocultar la barra de herramientas inferior, seleccione la flecha .

Tema principal: Modo de anotación (PC Free)

Conceptos relacionados

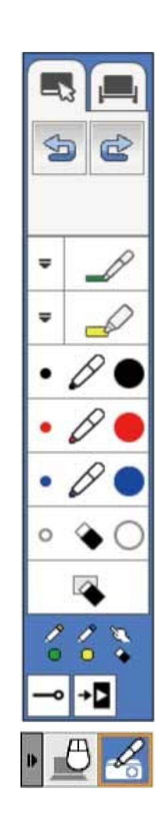
Modo de pizarra

Uso del proyector BrightLink con una computadora

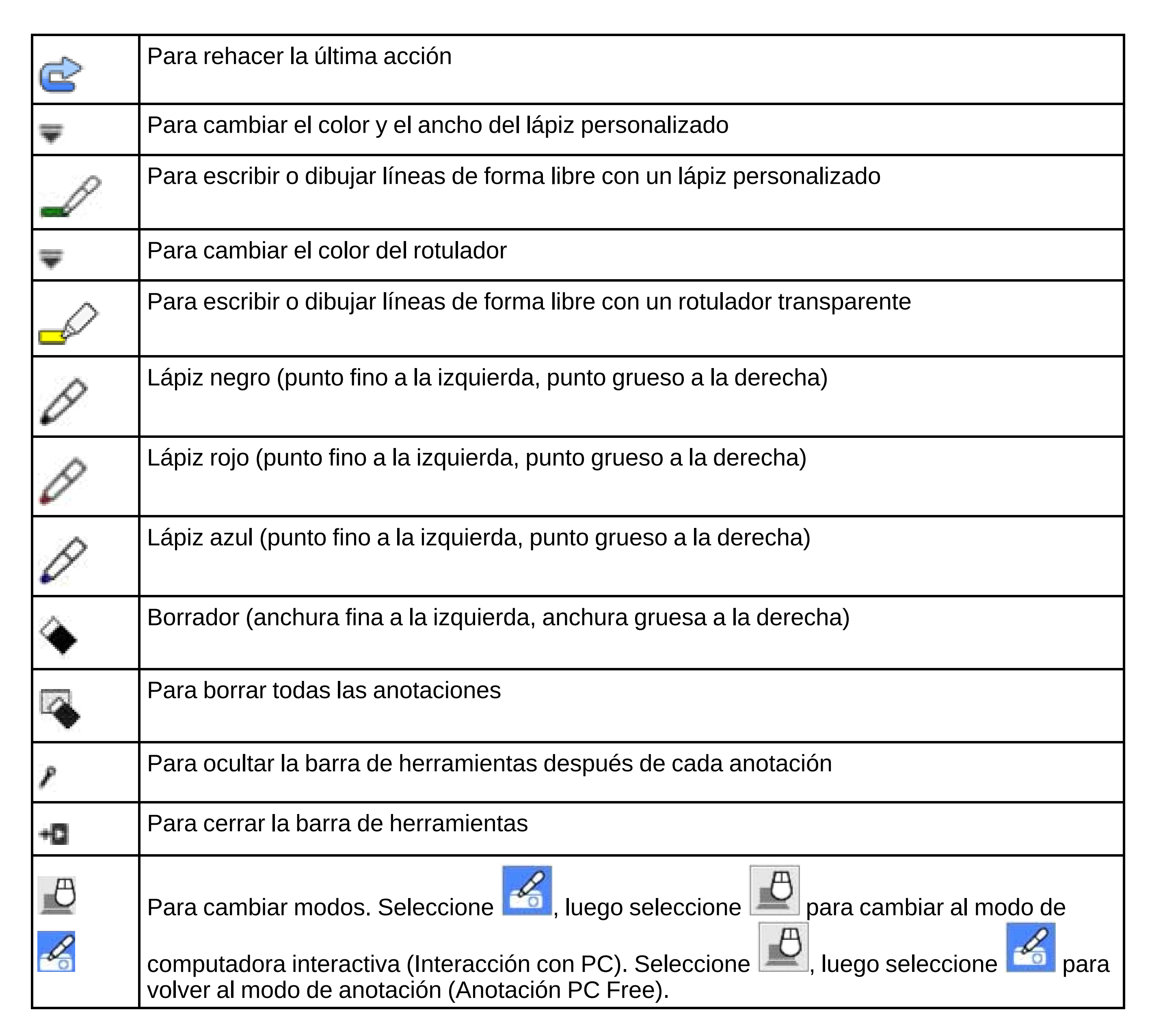
Modo de anotación (PC Free)

Barra de herramientas de anotación principal

La barra de herramientas de anotación principal le permite dibujar y escribir en la imagen proyectada. La barra de herramientas también le permite cambiar al modo de pizarra o computadora interactiva fácilmente.



	Para cambiar al modo de anotación (Anotación PC Free)
	Para cambiar al modo de pizarra
	Para deshacer la última anotación



	Para rehacer la última acción
	Para cambiar el color y el ancho del lápiz personalizado
	Para escribir o dibujar líneas de forma libre con un lápiz personalizado
	Para cambiar el color del rotulador
	Para escribir o dibujar líneas de forma libre con un rotulador transparente
	Lápiz negro (punto fino a la izquierda, punto grueso a la derecha)
	Lápiz rojo (punto fino a la izquierda, punto grueso a la derecha)
	Lápiz azul (punto fino a la izquierda, punto grueso a la derecha)
	Borrador (anchura fina a la izquierda, anchura gruesa a la derecha)
	Para borrar todas las anotaciones
	Para ocultar la barra de herramientas después de cada anotación
	Para cerrar la barra de herramientas
	Para cambiar modos. Seleccione , luego seleccione para cambiar al modo de computadora interactiva (Interacción con PC). Seleccione , luego seleccione para volver al modo de anotación (Anotación PC Free).

Tema principal: Modo de anotación (PC Free)

Ampliación/reducción de imágenes en modo de anotación

Puede utilizar el lápiz para ampliar una porción de la imagen, igual como lo haría utilizando el botón **E-Zoom** del control remoto.

1. Seleccione la herramienta Zoom.
2. Realice una de las siguientes acciones para ajustar la imagen, si es necesario:
   - Presione y arrastre sobre la pantalla para desplazarse sobre el área ampliado.
   - Seleccione el icono +para ampliar la imagen.
   - Seleccione el icono - para reducir la imagen.
   - Seleccione el icono x1 para volver al tamaño original.

Tema principal: Modo de anotación (PC Free)

Barra de herramientas de anotación inferior

La barra de herramientas de anotación inferior le permite dividir la pantalla y capturar, imprimir o guardar sus imágenes.



	Para capturar la imagen proyectada. Cambie al modo de pizarra para pegar la imagen en una página nueva.
	Para imprimir la imagen proyectada
	Para guardar la imagen proyectada en formato .png
	Seleccione una fuente de entrada
	Para acercarse a la pizarra

	Para detener la proyección y silenciar el sonido. Toque la pantalla otra vez para restaurar la imagen o el sonido.
	Pausa el vídeo.
1 2	Para dividir la pantalla y proyectar dos imágenes. Cuando la pantalla esté dividida, seleccione la herramienta otra vez para volver a una única imagen.
	Para mostrar u ocultar la barra de herramientas inferior

Tema principal: Modo de anotación (PC Free)

Tareas relacionadas

Impresión en modo de anotación

Guardado de imágenes en el modo de anotación

Impresión en modo de anotación

Puede imprimir la imagen proyectada directamente desde el proyector con una impresora compatible (USB o en red).

Compruebe que su impresora cumpla los requisitos de comando de control para imprimir desde el proyector.

1. Pulse el botón **Print** del panel de control de pared o del control remoto, o seleccione la herramienta Imprimir en la barra de herramientas de anotación inferior.
2. Seleccione el número de copias que desea imprimir.
3. Cuando esté listo, seleccione **Imprimir**.

   Su página se imprimió con una configuración predeterminada en el Menú de impresión bajo el menú de Configuración de pizarra.

Tema principal: Modo de anotación (PC Free)

Tareas relacionadas

Selección de los ajustes de impresión de pizarra

Guardado de imágenes en el modo de anotación

Puede guardar sus imágenes como archivos .png en la ubicación predeterminada establecida en el sistema de menús del proyector.

1. Pulse el botón **Save** del panel de control de pared o del control remoto, o seleccione la herramienta  Guardar en la barra de herramientas de anotación inferior.

   Verá un mensaje de confirmación.

2. Seleccione **Sí**.

   La imagen se nombra y guarda automáticamente.

Tema principal: Modo de anotación (PC Free)

Tareas relacionadas

Selección de los ajustes para guardar las páginas de pizarra

División de la pantalla

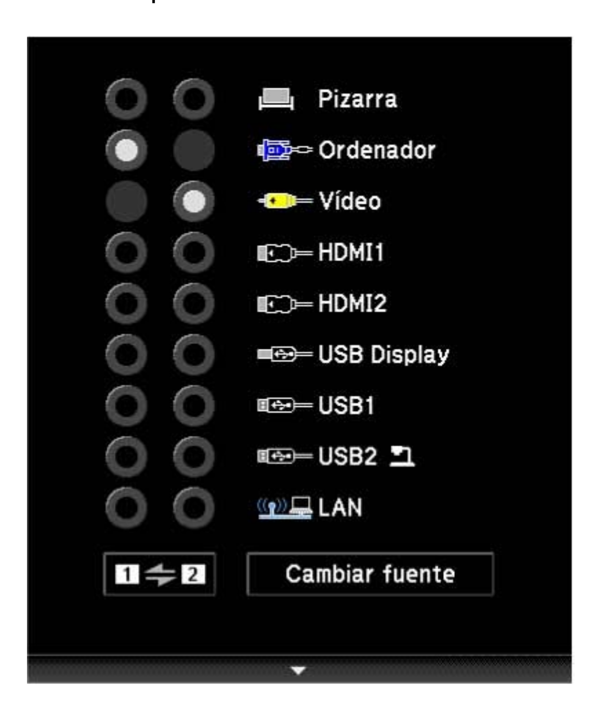
Puede dividir la pantalla y proyectar desde dos fuentes al mismo tiempo. Puede hacer anotaciones e interactuar con ambas fuentes.

1. Pulse el botón **Split** del control remoto o seleccione la herramienta Dividir en la barra de herramientas.

   La imagen actual se reduce y aparece a la izquierda de la superficie de proyección.

2. Presione el icono Selección de fuente en la barra de herramientas inferior.

Verá una pantalla como esta:



3. Seleccione las dos fuentes que quiere mostrar. Algunas combinaciones de fuentes no son validas. Si desea escribir en una pantalla en blanco, seleccione cualquier fuente no utilizada. Las fuentes que no están siendo usadas aparecen del color seleccionado en el ajuste **Visualizar fondo**. La opción de **Logo** aparecerá en fondo azul.

   Nota: También puede pulsar el botón **Menu** en el control remoto y seleccionar la opción **Fuente** para seleccionar las dos opciones.

4. Pulse el botón **Cambiar fuente** para mostrar las dos fuentes.
5. Realice cualquiera de las siguientes acciones, según sea necesario:
   - Para cambiar a una fuente diferente en cualquier momento, pulse el botón **Menu** del control remoto, y seleccione **Fuente**, o pulse el icono Seleccione fuente en la barra de herramientas inferior.

- Para hacer anotaciones en la pantalla derecha, pulse el botón **Menu** del control remoto, seleccione **Modo Lápiz destino**, luego seleccione **Pantalla dcha**. Configure el ajuste **Modo Lápiz** en **Anotación PC Free**.
- Para utilizar el modo de computadora interactiva en la pantalla derecha, pulse el botón **Menu** del control remoto, seleccione **Modo Lápiz destino**, luego seleccione **Pantalla derecha**. Configure el ajuste **Modo Lápiz** en **Interactividad con PC**.

  Nota: Si selecciona **Video**, **USB1** o **USB2** como fuente, no podrá utilizar el modo de computadora interactiva.

- Para invertir las imágenes izquierda y derecha, pulse el botón **Menu** del control remoto y seleccione **Intercamb. pantallas**.
- Para que una imagen se vea más grande que la otra, pulse el botón **Menu** del control remoto, seleccione **Tamaño pantalla**, y seleccione **Mayor izquierda** o **Mayor derecha**.

6. Para volver a la proyección de solo una imagen, pulse el botón **Esc** del control remoto o pulse el icono Dividir pantalla en la barra de herramientas inferior.

Nota: No puede realizar las siguientes operaciones cuando esté utilizando la función de proyección en pantalla dividida:

- Configuración de los menús
- E-Zoom
- Cambio del modo de aspecto
- Operaciones realizadas por medio del botón **User** del control remoto
- Iris automático
- Optimizador de luz
- Procesar Imágenes
- Congelar (si una pantalla está mostrando la pizarra)

Tema principal: Uso de las funciones interactivas

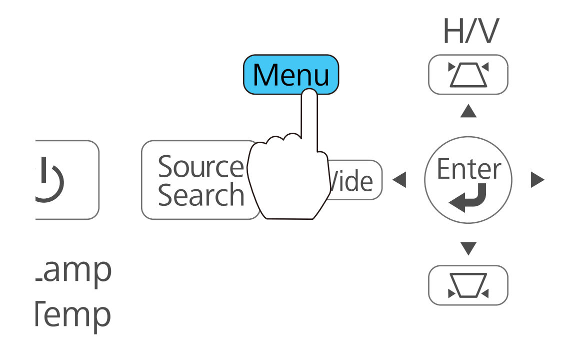
Configuración de los ajustes de menús

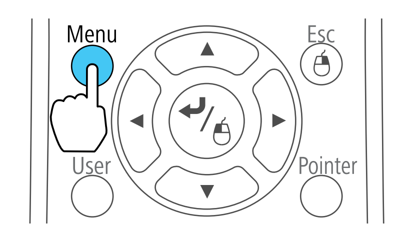
Siga las instrucciones de las siguientes secciones para acceder al sistema de menús del proyector y cambiar los ajustes del proyector.

Uso de los menús del proyector

Puede usar los menús del proyector para configurar los ajustes que controlan el funcionamiento del proyector. El proyector muestra los menús en la pantalla.

1. Pulse el botón **Menu** del panel de control o del control remoto.





Verá la pantalla de menú que muestra los ajustes del menú Imagen.



2. Pulse los botones de flecha hacia arriba o hacia abajo para desplazarse por los menús listados a la izquierda. Los ajustes para cada menú aparecen a la derecha.

   Nota: Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada seleccionada.

3. Para cambiar los ajustes del menú en pantalla, pulse el botón **Enter**.
4. Pulse el botón de flecha hacia arriba o hacia abajo para desplazarse por los ajustes.
5. Cambie los ajustes con los botones indicados en la parte inferior de las pantallas de los menús.
6. Para revertir todos los ajustes del menú a sus valores predeterminados, seleccione **Restablecer**.
7. Cuando termine de cambiar los ajustes de un menú, pulse el botón **Esc**.
8. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Referencias relacionadas

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen
Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal
Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes
Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida
Ajustes de red del proyector: Menú Red
Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO
Pantalla de información del proyector: Menú Información
Opciones de restablecimiento del proyector: Menú Restablecer

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen

Con los ajustes del menú Imagen puede ajustar la calidad de la imagen para la fuente de entrada que actualmente está utilizando. Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada actualmente seleccionada.



Para cambiar los ajustes para una fuente de entrada, asegúrese de que la fuente esté conectada y luego seleccione dicha fuente.

Ajuste	Opciones	Descripción
Modo de color	Consulte la lista de modos de color disponibles.	Ajusta la intensidad de los colores de la imagen para diversos tipos de imágenes y entornos.
Brillo	Varios niveles disponibles	Aclara u oscurece toda la imagen.
Contraste	Varios niveles disponibles	Ajusta la diferencia entre las áreas claras y oscuras de la imagen.
Saturación de color	Varios niveles disponibles	Ajusta la intensidad de los colores de la imagen.

Ajuste	Opciones	Descripción
Tono	Varios niveles disponibles	Ajusta el equilibrio de los tonos verde a magenta de la imagen.
Nitidez	Varios niveles disponibles	Ajusta la nitidez o suavidad de la imagen.
Temp. Color (temperatura de color)	**Alta** **Mediana** **Baja**	Establece el tono de color general; **Alta** hace la imagen azul y **Baja** hace la imagen roja.
Avanzado	Varias opciones disponibles	Ajusta los niveles de gama y la intensidad de los tonos individuales en la imagen.
Iris automático	**Off** **Normal** **Velocidad alta**	Ajusta la luminosidad proyectada en base al brillo de las imágenes cuando se seleccionan ciertos modos de color; **Velocidad alta** realiza correcciones de luminosidad más rápidas para imágenes de movimiento rápido.

Nota: El ajuste **Brillo** no afecta a la luminosidad de la lámpara. Para cambiar el modo de luminosidad de la lámpara, utilice el ajuste **Consumo eléctrico**.

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Referencias relacionadas

Modos de color disponibles

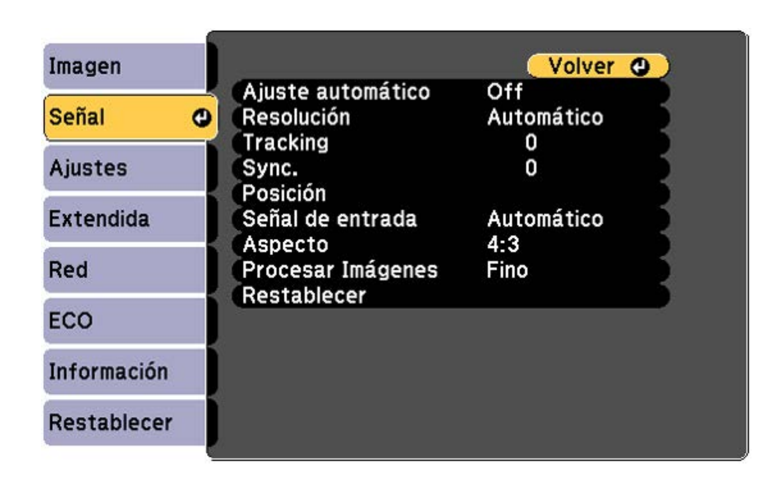
Tareas relacionadas

Activación del Iris automático

Cambio del modo de color

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Normalmente, el proyector detecta y optimiza los ajustes de la señal de entrada automáticamente. Para personalizar los ajustes, utilice el menú Señal. Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada actualmente seleccionada.



Nota: Puede restaurar los valores predeterminados de los ajustes **Posición**, **Tracking** y **Sync.** pulsando el botón **Auto** del control remoto.

Para cambiar los ajustes para una fuente de entrada, asegúrese de que la fuente esté conectada y luego seleccione dicha fuente.

Ajuste	Opciones	Descripción
Ajuste automático	**On** **Off**	Optimiza automáticamente la calidad de la imagen de computadora (cuando está activado).
Resolución	**Automático** **Ancho** **Normal**	Configura la resolución de la señal de entrada si no se detecta automáticamente con la opción **Automático**.

Ajuste	Opciones	Descripción
Tracking	Varios niveles disponibles	Ajusta la señal para eliminar las rayas verticales de las imágenes de computadora.
Sync.	Varios niveles disponibles	Ajusta la señal para eliminar la falta de claridad o el parpadeo de las imágenes de computadora.
Posición	Arriba, abajo, izquierda, derecha	Ajusta la ubicación de la imagen en la pantalla.
Progresivo	**Off** **Video** **Film/Auto**	Configura la conversión de señales entrelazadas a progresivas para ciertos tipos de imagen de video. **Off**: para imágenes de video de movimiento rápido. **Video**: para la mayoría de las imágenes de vídeo. **Film/Auto**: para películas, gráficos de computadora y animación.
Reducción de ruidos	**Off** **NR1** **NR2**	Reduce el parpadeo en imágenes analógicas en dos niveles.

Ajuste	Opciones	Descripción
Intervalo vídeo HDMI	**Automático** **Normal** **Expandido**	Configura el intervalo de vídeo para coincidir con el ajuste del dispositivo conectado al puerto de entrada HDMI. **Automático**: detecta el intervalo de vídeo automáticamente. **Normal**: normalmente es para imágenes provenientes de un dispositivo que no sea una computadora; también puede seleccionar este ajuste si las zonas negras de la imagen son muy brillantes. **Expandido**: normalmente es para imágenes provenientes de una computadora; también puede seleccionar este ajuste si la imagen es demasiado oscura.
Señal de entrada	**Automático** **RGB** **Componente**	Especifica el tipo de señal de las fuentes de entrada conectadas a los puertos de computadora. **Automático**: detecta señales automáticamente. **RGB**: corrige el color para las entradas de video de computadora/RGB. **Componente**: corrige el color para entradas de video componente.
Señal de Video	**Automático** Diversos estándares de video	Especifica el tipo de señal desde las fuentes de entrada conectadas a los puertos de video. **Automático**: detecta señales automáticamente.

Ajuste	Opciones	Descripción
Aspecto	Consulte la lista de relaciones de aspecto disponibles.	Configura la relación de aspecto (proporción de ancho a altura) para la fuente de entrada seleccionada.
Overscan	**Automático** **Off** **4%** **8%**	Cambia la relación de la imagen proyectada para hacer visibles los bordes en un porcentaje a elegir o de forma automática.
Procesar Imágenes	**Fino** **Rápido**	Ajusta la velocidad/calidad de procesamiento de imágenes.

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Conceptos relacionados

Relación de aspecto de la imagen

Referencias relacionadas

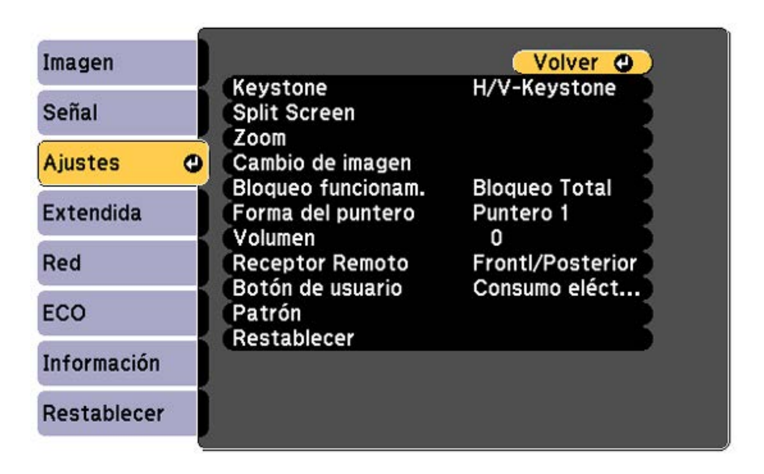
Relaciones de aspecto de imagen disponibles

Tareas relacionadas

Cambio de la relación de aspecto de la imagen

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Con las opciones del menú Ajustes puede personalizar diversas características del proyector.



Ajuste	Opciones	Descripción
Keystone	**H/V-Keystone** **Quick Corner**	Ajusta horizontal y verticalmente la forma de la imagen para que aparezca rectangular. **H/V Keystone**: le permite corregir manualmente los lados horizontal y vertical. **Quick Corner**: seleccione este ajuste para corregir la forma de la imagen y la alineación en pantalla.
Split Screen	–	Activo o desactive la función de pantalla compartida (split screen)
Zoom	Varios niveles disponibles	Ajusta el tamaño de la imagen proyectada.
Cambio de imagen	Varias posiciones disponibles	Ajusta la posición de la imagen proyectada.

Ajuste	Opciones	Descripción
Bloqueo funcionam.	**Bloqueo Total** **Bloqueo parcial** **Off**	Controla el bloqueo de los botones del proyector para protegerlo. **Bloqueo Total**: bloquea todos los botones. **Bloqueo parcial**: bloquea todos los botones excepto el botón de encendido. **Off**: todos los botones están desbloqueados.
Forma del puntero	Tres formas disponibles	Cambia la forma del puntero generado por el control remoto.
Volumen	Varios niveles disponibles	Ajusta el volumen del sistema de altavoces del proyector o de los altavoces externos.
Receptor Remoto	**Frontl/Posterior** **Frontal** **Posterior** **Off**	Limita la recepción de señales del control remoto mediante el receptor seleccionado; la opción **Off** desactiva todos los receptores.
Botón de usuario	**Consumo eléctrico** **Información** **Progresivo** **Subtítulo** **Patrón de prueba** **Resolución** **Presentación patrón** **Calibración automát.**	Asigna una opción de los menús al botón **User** del control remoto para acceso directo.

Ajuste	Opciones	Descripción
Patrón	**Presentación patrón** **Tipo de patrón** **Patrón de usuario** **Patrón de prueba**	Selecciona diversas opciones de patrón. **Presentación patrón**: le permite visualizar el tipo de patrón seleccionado en la pantalla para ayudar en la presentación. **Tipo de patrón**: selecciona el tipo de patrón de cuadrícula o línea para mostrar en la pantalla. **Patrón de usuario**: captura una pantalla proyectada y la guarda como un patrón para mostrar en la pantalla. **Patrón de prueba**: muestra un patrón de prueba para ayudar en el enfoque y zoom de la imagen y en la corrección de la forma de la imagen.

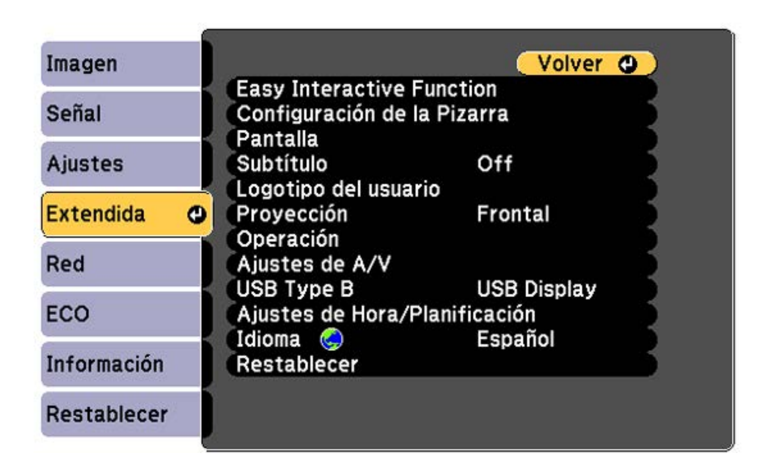
Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Tareas relacionadas

Corrección de la forma de la imagen con los botones de corrección trapezoidal
Corrección de la forma de la imagen con Quick Corner
Ajuste de la posición de la imagen
Bloqueo de los botones del proyector
Desbloqueo de los botones del proyector

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Con los ajustes del menú Extendida puede personalizar diversas funciones de configuración del proyector que controlan su funcionamiento.



Ajustes de Easy Interactive Function

Ajuste	Opciones	Descripción
General - ajustes de Easy Interactive Function		
Calibración automát. **Calibración manual**	—	Inicie la calibración de los lápices interactivos

Ajuste	Opciones	Descripción
Ajuste Unidad táctil (BrightLink Pro 1430Wi)	**Patrón instalación** **Alimentación** **Ajuste del ángulo** **Calibración táctil**	Selecciona los ajustes para la Unidad táctil. **Patrón instalación**: muestra los puntos de referencia para ayudarle a determinar dónde instalar la unidad táctil. **Alimentación**: enciende la unidad táctil. **Ajuste del ángulo**: realiza el ajuste del ángulo para la difusión del láser. **Calibración táctil**: realiza la calibración para las operaciones táctiles.
Modo Lápiz	**Anotación PC Free** **Interactividad con PC**	Selecciona el modo para los lápices interactivos. **PC Free Annotation**: usa la pantalla proyectada sin software o PC **PC Interactive**: funciona con un mouse o dispositivo interactivo de la pantalla proyectada usando lápices interactivos o sus dedos (BrightLink Pro 1430Wi)
Sin contacto	**On** **Off**	Activa y desactiva la función Sin contacto del lápiz; cuando está configurado en **On**, el puntero sigue la punta del lápiz a medida que lo pasa por encima de la pantalla sin tocar y lo mueve alrededor.

Ajuste	Opciones	Descripción
Avanzado	**Distanc. proyectores** **Sinc. de proyectores** **Modo sinc. cableado** **Acción botón lápiz** **Confirm. borr. pant.** **Paleta de colores**	Selecciona varios ajustes para las funciones interactivas. **Distanc. proyectores**, **Sinc. de proyectores** y **Modo sinc. cableado**: le permite ajustar funciones para utilizar varios proyectores del mismo modelo en la misma habitación. **Acción botón lápiz**: configura el lápiz para que actúe como un borrador. **Confirm. borr. pant.**: le permite mostrar un mensaje de confirmación antes de eliminar todo el contenido. **Paleta de colores**: le permite elegir una paleta diferente si no se pueden ver ciertos colores.
Interactividad con PC - ajustes de Easy Interactive Function		
Modo función lápiz (BrightLink Pro 1420Wi)	**2 usuarios/Mouse** **1 usuario/Mouse** **1 usuario/Lápiz**	Configura el modo de operación y el número de usuarios de lápices interactivos **2 usuarios/Mouse** o **Un usuario/Mouse**: Le permite usar lápices interactivos como mouse **1 usuario/Lápiz**: Le permite usar la función lápiz y tinta de Windows

Ajuste	Opciones	Descripción
Modo función lápiz (BrightLink Pro 1430Wi)	**Modo 1** **Modo 2** **Modo 3**	Selecciona la versión del sistema operativo para las operaciones de lápiz. **Modo 1**: Windows XP o una versión antigua **Mode 2**: OS X o Windows Vista o posterior **Modo 3**: Linux
Active el botón derecho para hacer clic	**Encender** **Desactivada**	Le permite utilizar un toque largo del lápiz o el dedo (BrightLink Pro 1430Wi) para hacer clic con el botón derecho cuando esté utilizando el modo de mouse.
Avanzado	**Botón punta de lápiz** **Ajuste auto área lápiz** **Ajuste manual área lápiz**	Seleccione las opciones de operación y ajuste de lápiz. **Botón punta de lápiz**: asigna **Clic botón derecho** o **Clic botón izquierdo** al botón de la punta del lápiz. Seleccione **Ajust auto área boli** o **Aju manual área boli** como la opción de ajuste del área del lápiz.

Otros ajustes extendidos

Ajuste	Opciones	Descripción
Configuración de la Pizarra	**Básico** **Política** **Imprimir** **Guardar** **Correo** **Restablecer**	Muestra los menú de ajustes de pantalla blanca
Pantalla	**Mensajes** **Visualizar fondo** **Pantalla de inicio** **Pausa A/V** **Barra herramientas** **Icono modo Lápiz** **Control del proyector**	Selecciona diversas opciones de pantalla. **Mensajes**: controla si los mensajes se muestran o no en la pantalla. **Visualizar fondo**: selecciona el color de pantalla o el logotipo para mostrar cuando no se reciba ninguna señal. **Pantalla de inicio**: controla si una pantalla especial aparece cuando el proyector se inicia. **Pausa A/V**: selecciona el color de pantalla o el logotipo para mostrar cuando activa el ajuste Pausa A/V. **Barra herramientas**: controla si la pestaña aparece siempre en modo de anotación. **Icono modo Lápiz**: controla la visualización y la posición del icono del lápiz en modo Interactividad con PC. **Control del proyector**: controla dónde aparece la barra de herramientas de control del proyector en la pantalla.

Ajuste	Opciones	Descripción
Subtítulo	**Off** **CC1** **CC2**	Controla el uso de subtítulos y selecciona el tipo de subtítulos.
Logotipo del usuario	–	Crea una pantalla que el proyector muestra para identificarse y mejorar la seguridad.
Proyección	**Frontal** **Frontal/Boca abajo** **Posterior** **Posterior/Boca abajo**	Selecciona la forma en la que el proyector está colocado con respecto a la pantalla, de modo que la imagen esté orientada correctamente.
Operación	**Direct Power On** **Modo alta altitud** **Buscar fte. al iniciar** **Encendido automático**	Selecciona diversas opciones de funcionamiento. **Direct Power On**: le permite encender el proyector sin pulsar el botón de encendido. **Modo alta altitud**: regula la temperatura de funcionamiento del proyector en altitudes superiores a los 4921 pies (1500 m). **Buscar fte. al iniciar**: detecta automáticamente la señal de la imagen de entrada cuando se enciende el proyector. **Encendido automático**: le permite encender el proyector encendiendo la computadora que esté conectada al puerto **Computer**

Ajuste	Opciones	Descripción
Ajustes de A/V	**Salida de A/V** **Salida de audio** **Salida de audio HDMI1** **Salida de audio HDMI2**	Selecciona una de las siguientes opciones cuando el proyector está en modo de espera (apagado): **Salida de A/V**: el ajuste **Siempre** indica que el proyector puede transmitir las señales de audio y video aún cuando esté en modo de espera. Solo está disponible cuando el ajuste **Modo de espera** esté configurado en **Comunic. activ**. **Salida de audio**: selecciona el puerto de entrada de audio cuando esté proyectando imágenes desde los puertos **Computer**, **Video**, y **USB-A**. **Salida de audio HDMI1** y **Salida de audio HDMI2**: selecciona cuáles puertos HDMI trasmiten el audio cuando esté proyectando imágenes desde los puertos **HDMI 1/MHL** y **HDMI 2** del proyector.

Ajuste	Opciones	Descripción
USB Type B	**Easy Interactive Function** **USB Display/Easy Interactive Function** **Ratón sin cable/USB Display**	Selecciona lo que sucede cuando conecta la computadora al puerto **USB-B** del proyector. **Easy Interactive Function**: le permite utilizar los lápices interactivos o sus dedos (BrightLink Pro 1430Wi) con la computadora. **USB Display/Easy Interactive Function**: le permite mostrar la imagen de la computadora a través del puerto USB y utilizar los lápices interactivos o sus dedos (BrightLink Pro 1430Wi) con la computadora. **Ratón sin cable/USB Display**: le permite utilizar la función de mouse inalámbrico y mostrar la imagen de la computadora a través del puerto USB (la función de interactividad no está disponible).
Ajustes de Hora/Planificación	**Fecha y Hora** **Programación** **Reiniciar la programación** **Configuración completada**	Configura la fecha y hora del proyector y las acciones de la programación
Idioma	Diversos idiomas disponibles	Selecciona el idioma de los menús y los mensajes que aparecen en la pantalla del proyector (este ajuste no cambia cuando se aplica la opción **Restablecer**).

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Conceptos relacionados

Conexiones del proyector

Modos de proyección

Referencias relacionadas

Opciones de configuración e instalación del proyector

Tareas relacionadas

Conexión de una computadora para uso de los lápices o control del mouse USB

Encendido del proyector

Selección del idioma de los menús del proyector

Cambio del modo de proyección mediante los menús

Guardar un evento programado

Visualización de eventos programados

Edición de un evento programado

Selección de las políticas y ajustes básicos de pizarra

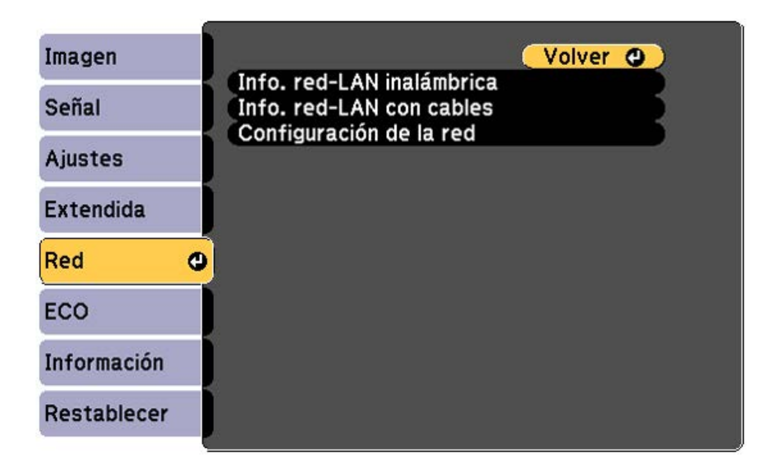
Selección de los ajustes de impresión de pizarra

Selección de los ajustes para guardar las páginas de pizarra

Selección de los ajustes para enviar las páginas de pizarra por correo electrónico

Ajustes de red del proyector: Menú Red

Los ajustes en el menú Red le permiten ver información de red y configurar el proyector para monitorear y controlarlo a través de una red.



Ajuste	Opciones	Descripción
Info. red - LAN inalámbrica	**Modo de conexión** **Sistema de LAN inalámbrica** **Nivel de antena** **Nombre proyector** **SSID** **DHCP** **Dirección IP** **Máscara de subred** **Dir. pta enlace** **Dirección MAC**	Muestra el estado y los detalles de la red inalámbrica.
Info. red-LAN con cables	**Nombre proyector** **DHCP** **Dirección IP** **Máscara de subred** **Dir. pta enlace** **Dirección MAC**	Muestra el estado y los detalles de la red alámbrica.
Configuración de la red	Accede a los menús de red adicionales.	Configura los ajustes de su red.

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Referencias relacionadas

Ajustes del menú LAN inalámbrica

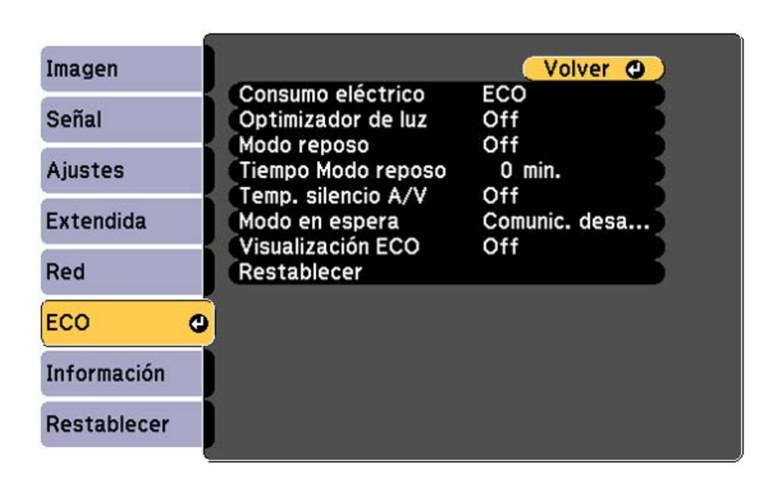
Tareas relacionadas

Selección de ajustes de red alámbrica

Selección manual de los ajustes de red inalámbrica

Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO

Los ajustes del menú ECO le permiten personalizar las funciones del proyector para ahorrar energía. Cuando selecciona un ajuste de ahorro de energía, aparece un icono de hoja a un lado del elemento del menú.



Ajuste	Opciones	Descripción
Consumo eléctrico	**Automática** **Normal** **ECO**	Selecciona el modo de luminosidad de la lámpara del proyector. **Automática**: configura el proyector para detectar la luminosidad óptima de la lámpara y ajusta la luminosidad de la lámpara debidamente. **Normal**: configura la luminosidad máxima de la lámpara. **ECO**: reduce la luminosidad de la lámpara y el ruido del ventilador, ahorra energía y extiende la vida útil de la lámpara.

Ajuste	Opciones	Descripción
Optimizador de luz	**On** **Off**	Cuando el ajuste **Consumo eléctrico** está configurado en **Normal**, la luminosidad de la lámpara se ajusta según la imagen proyectada; puede configurar esta opción para cada modo de color.
Modo reposo	**On** **Off**	Automáticamente pone el proyector en modo de espera después de un intervalo de inactividad.
Tiempo Modo reposo	1 a 30 minutos	Configura el intervalo para el Modo reposo.
Temp. silencio A/V	**On** **Off**	Automáticamente apaga el proyector después de 30 minutos si el ajuste **Pausa A/V** está activado.
Modo en espera	**Comunic. activ.** **Comunic. desact.**	Active este ajuste para permitir que se realicen las siguientes operaciones cuando el proyector esté en modo de espera: • Monitorear y controlar el proyector a través de una red. • Reproducir audio y video por medio de un dispositivo externo (el ajuste Salida de A/V debe estar configurado en **Siempre**).
Visualización ECO	**On** **Off**	Muestra un icono de hoja en la esquina inferior izquierda de la pantalla proyectada para indicar el estado de ahorro de energía cuando la luminosidad de la lámpara cambia.

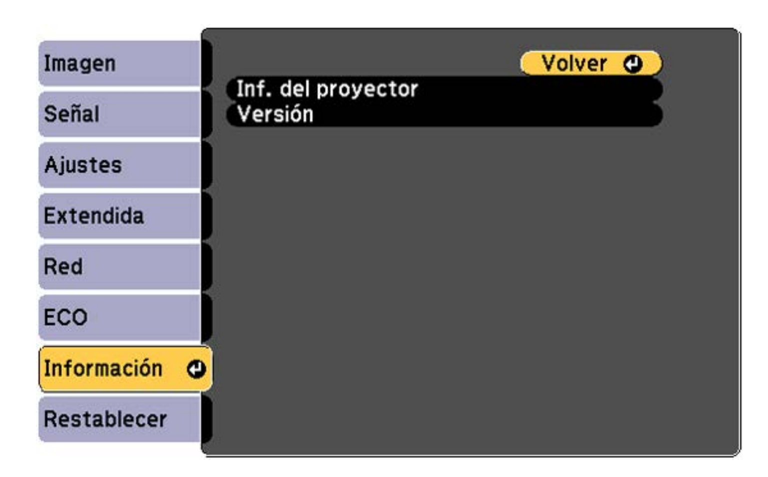
Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Referencias relacionadas

Especificaciones de la lámpara del proyector

Pantalla de información del proyector: Menú Información

Puede mostrar información acerca del proyector y de las fuentes de entrada mediante el menú Información. Sin embargo, no puede cambiar ningún ajuste del menú.



Seleccione **Versión** para mostrar la versión de firmware del proyector. Seleccione **Inf. del proyector** para mostrar los ajustes descritos a continuación.

Nota: Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada actual. El temporizador de uso de la lámpara no registra horas hasta que haya usado la lámpara por lo menos 10 horas.

Elemento del menú Información	Descripción
Horas lámpara	Muestra el número de horas (**H**) que se ha usado la lámpara en los modos de Consumo eléctrico **Normal** y **ECO**; si la información aparece en amarillo, compre una lámpara de repuesto Epson genuina lo antes posible.
Fuente	Muestra el nombre del puerto al cual está conectada la fuente de entrada actual.

Elemento del menú Información	Descripción
Señal de entrada	Muestra el ajuste de la señal de entrada de la fuente de entrada actual.
Resolución	Muestra la resolución de la fuente de entrada actual.
Señal de vídeo	Muestra el formato de la señal de vídeo de la fuente de entrada actual.
Veloc. refresco	Muestra la frecuencia de actualización de la fuente de entrada actual.
Info sinc	Muestra información que un técnico de servicio puede necesitar.
Estado	Muestra información acerca de problemas del proyector que un técnico de servicio puede necesitar.
Número de serie	Muestra el número de serie del proyector.
Event ID	Muestra el número de Event ID correspondiente a un problema específico del proyector; consulte la lista de los códigos de Event ID.

Lista de los códigos de Event ID

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Lista de los códigos de Event ID

Si la opción **Event ID** en el menú Información muestra un número de código, consulte esta lista de códigos para encontrar la solución al problema asociado con el código.

Código de Event ID	Causa y solución
0432	No se ha podido iniciar el programa EasyMP Network Projection. Apague el proyector y vuelva a encenderlo.
0435	
0434	La comunicación de la red no es estable. Revise el estado de comunicación de la red, espere unos momentos e intente conectarse a la red otra vez.
0482	
0484	
0485	

Código de Event ID	Causa y solución
0433	No se pueden mostrar las imágenes transferidas. Reinicie el programa EasyMP Network Projection.
0481	Se ha desconectado la comunicación con la computadora. Reinicie el programa EasyMP Network Projection.
0483	El programa EasyMP Network Projection se cerró de forma imprevista. Revise el estado de comunicación de la red, luego apague el proyector y vuelva a encenderlo.
04FE	El programa EasyMP Network Projection se cerró de forma imprevista. Revise el estado de comunicación de la red, luego apague el proyector y vuelva a encenderlo.
0479	Se ha producido un error en el sistema del proyector. Apague el proyector y vuelva a encenderlo.
04FF	Se ha producido un error en el sistema del proyector. Apague el proyector y vuelva a encenderlo.
0891	No se puede encontrar un punto de acceso con el mismo SSID. Configure su computadora, punto de acceso y proyector al mismo SSID.
0892	El tipo de autenticación WPA/WPA2 no coincide. Compruebe que los ajustes de seguridad de la red inalámbrica sean correctos.
0893	El tipo de cifrado WEP/TKIP/AES no coincide. Compruebe que los ajustes de seguridad de la red inalámbrica sean correctos.
0894	Se ha desconectado la comunicación con un punto de acceso no autorizado. Póngase en contacto con su administrador de red.
0898	No se ha podido adquirir el protocolo DHCP. Compruebe que el servidor DHCP esté funcionando correctamente. Si no está utilizando DHCP, desactive el ajuste **DHCP** en los menús Red.
0899	Se ha producido un error de comunicación. Reinicie el programa EasyMP Network Projection y el proyector. Si esto no resuelve el problema, comuníquese con Epson para obtener ayuda.
089A	El tipo de autenticación EAP no coincide con la red. Revise los ajustes de seguridad LAN inalámbrica y compruebe que el certificado de seguridad esté instalado correctamente.
089B	La autenticación del servidor EAP falló. Revise los ajustes de seguridad LAN inalámbrica y compruebe que el certificado de seguridad esté instalado correctamente.
089C	La autenticación del cliente EAP falló. Revise los ajustes de seguridad LAN inalámbrica y compruebe que el certificado de seguridad esté instalado correctamente.

Código de Event ID	Causa y solución
089D	El intercambio de clave falló. Revise los ajustes de seguridad LAN inalámbrica y compruebe que el certificado de seguridad esté instalado correctamente.
0B01	El almacenamiento interno no se pudo detectar correctamente. Seleccione **Borrar todos los datos internos** en el menú Básica debajo de Ajuste de la Pizarra. Apague el proyector, desconecte el cable de alimentación y luego vuelva a conectarlo y encienda el proyector de nuevo. Si esto no resuelve el problema, comuníquese con Epson para obtener ayuda.
0BFF	Se ha producido un error con la función de pizarra. Reinicie el proyector.

Tema principal: Pantalla de información del proyector: Menú Información

Opciones de restablecimiento del proyector: Menú Restablecer

Puede restablecer gran parte de los ajustes del proyector a sus valores predeterminados con la opción **Restablecer todo** en el menú Restablecer.

También puede reiniciar el temporizador de uso de la lámpara del proyector cuando reemplace la lámpara con la opción **Restablece horas lámp.**



No puede restablecer los siguientes ajustes con la opción **Restablecer todo**:

- Señal de entrada

- Logotipo del usuario
- Idioma
- Elementos del menú Red
- Horas lámpara
- Contraseña
- Zoom
- Cambio de imagen

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Mantenimiento y transporte del proyector

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para darle mantenimiento al proyector y transportarlo de un lugar a otro.

Mantenimiento del proyector

Transporte del proyector

Mantenimiento del proyector

Su proyector requiere poco mantenimiento para funcionar en óptimas condiciones.

Es posible que tenga que limpiar la ventana de proyección y el sensor de obstáculos periódicamente, además de limpiar el filtro y las salidas de aire para evitar que el proyector se sobrecaliente porque la ventilación ha sido bloqueada.

Las únicas piezas que debe reemplazar son la lámpara, el filtro de aire, las pilas y las puntas del lápiz, las pilas de el panel de control de pared y las pilas del control remoto. Si necesita reemplazar alguna otra pieza, comuníquese con Epson o con un técnico autorizado por Epson.

Advertencia: Antes de limpiar cualquier pieza del proyector, apáguelo y desconecte el cable de alimentación. Nunca abra ninguna tapa del proyector a menos que así se especifique en este manual. El voltaje eléctrico dentro del proyector es peligroso y puede causar graves lesiones.

Advertencia: No intente reparar este producto usted mismo, con excepción de lo descrito específicamente en este manual. Contrate técnicos cualificados para llevar a cabo todas las reparaciones necesarias.

Limpieza de la ventana de proyección

Limpieza del sensor de obstáculos

Limpieza del exterior del proyector

Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

Mantenimiento de la lámpara del proyector

Reemplazo de las pilas del control remoto

Reemplazo de las pilas de los lápices interactivos

Reemplazo de las puntas de los lápices interactivos

Tema principal: Mantenimiento y transporte del proyector

Limpieza de la ventana de proyección

Limpie periódicamente la ventana de proyección o cuando observe polvo o manchas en su superficie.

- Para quitar polvo o manchas, limpie la ventana de proyección suavemente con papel para limpiar lentes.
- Para quitar manchas persistentes, humedezca un paño suave que no deje pelusas con limpiador para lentes y frote la ventana de proyección con cuidado.

Advertencia: No utilice un limpiador para lentes que contenga gas inflamable. El alto calor generado por la lámpara del proyector puede causar un incendio.

Precaución: No utilice aire comprimido en lata ya que los gases pueden dejar residuos inflamables.

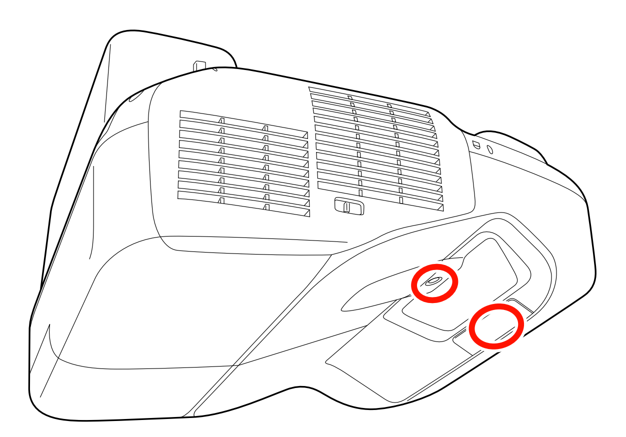
Tema principal: Mantenimiento del proyector

Tareas relacionadas

Apagado del proyector

Limpieza del sensor de obstáculos

Limpie el vidrio del sensor de obstáculos del proyector (circulado en rojo) periódicamente, o si ve un mensaje indicándole que retire cualquier obstáculo que esté interfiriendo con el área de proyección.



- Para quitar polvo o manchas, limpie el vidrio del sensor de obstáculos suavemente con papel para limpiar lentes.

- Para quitar manchas persistentes, humedezca un paño suave que no deje pelusas con limpiador para lentes y frote el vidrio del sensor de obstáculos con cuidado.

  Advertencia: No utilice un limpiador para lentes que contenga gas inflamable. El alto calor generado por la lámpara del proyector puede causar un incendio.

  Precaución: No utilice aire comprimido en lata ya que los gases pueden dejar residuos inflamables.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Tareas relacionadas

Apagado del proyector

Limpieza del exterior del proyector

Antes de limpiar el exterior del proyector, apáguelo y desconecte el cable de alimentación.

- Para quitar polvo o suciedad, use un paño suave y seco que no deje pelusas.
- Para quitar suciedad persistente, humedezca un paño con agua y con un poco de jabón suave. No rocíe líquido directamente sobre el proyector.

  Precaución: No utilice cera, alcohol, bencina, diluyente de pintura u otros productos químicos para limpiar el exterior del proyector. Estos productos pueden dañarlo. No utilice aire comprimido en lata ya que los gases pueden dejar residuos.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Tareas relacionadas

Apagado del proyector

Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

El mantenimiento regular del filtro es importante para mantener el proyector en buen estado. Este proyector Epson fue diseñado con un filtro de aire de fácil acceso que se puede reemplazar por el usuario con el fin de proteger el producto y hacer sencilla la tarea de darle mantenimiento regular. La frecuencia de mantenimiento del filtro de aire puede variar según el entorno.

Si no se realiza un mantenimiento regular del producto, este proyector Epson le notificará que la temperatura interna ha alcanzado un nivel alto. No espere a recibir este aviso para darle mantenimiento al filtro de aire del proyector ya que la exposición a altas temperaturas por un periodo prolongado puede reducir la vida útil del proyector o de la lámpara.

Daños causados por la falta de mantenimiento al proyector o al filtro de aire pueden no estar cubiertos por la garantía limitada del proyector o de la lámpara.

Limpieza del filtro y de las salidas de aire

Reemplazo del filtro de aire

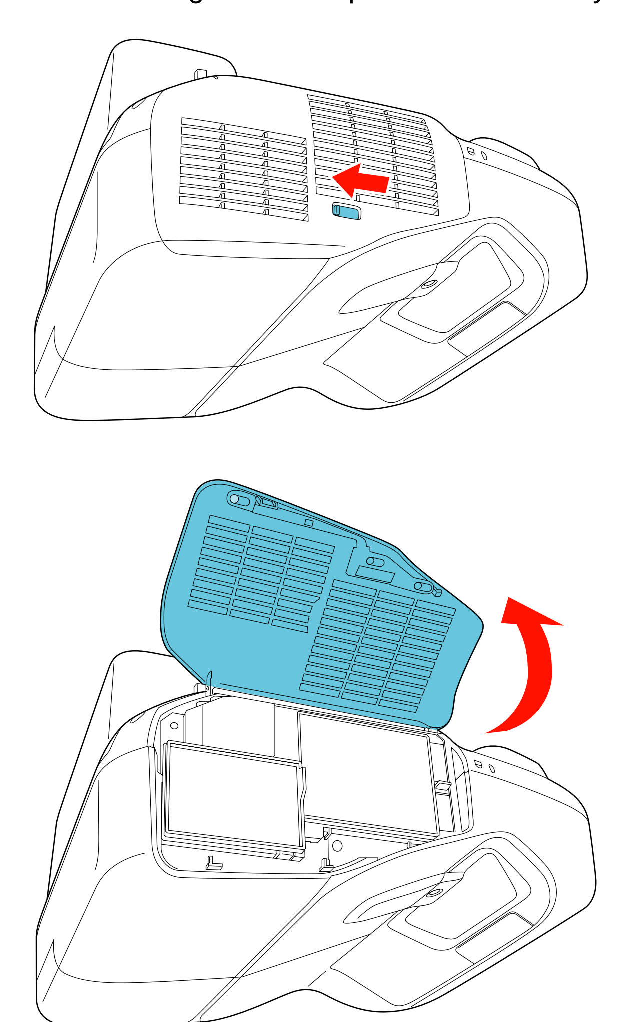
Tema principal: Mantenimiento del proyector

Limpieza del filtro y de las salidas de aire

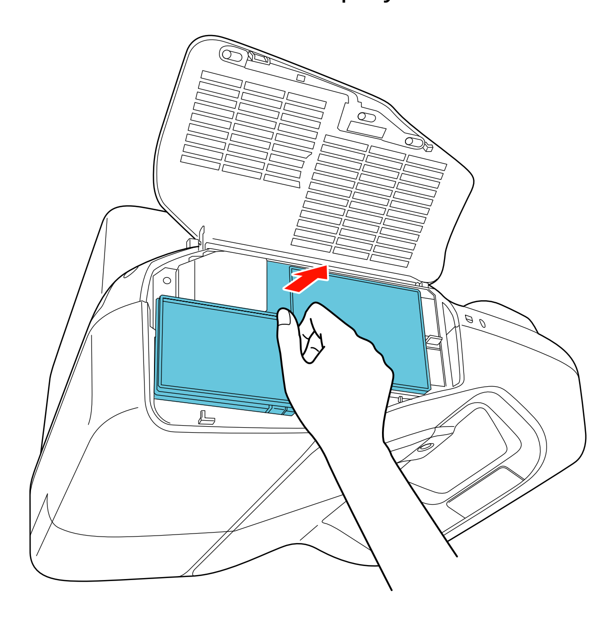
Limpie el filtro o las salidas de aire cuando estén cubiertos de polvo o cuando aparezca un mensaje indicándole que lo haga.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación.

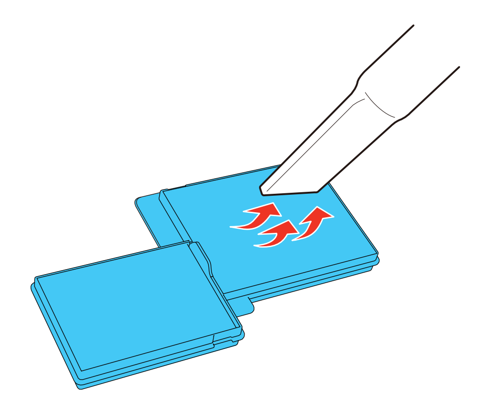
2. Deslice el seguro de la tapa del filtro de aire y abra la tapa.



3. Retire el filtro de aire del proyector.

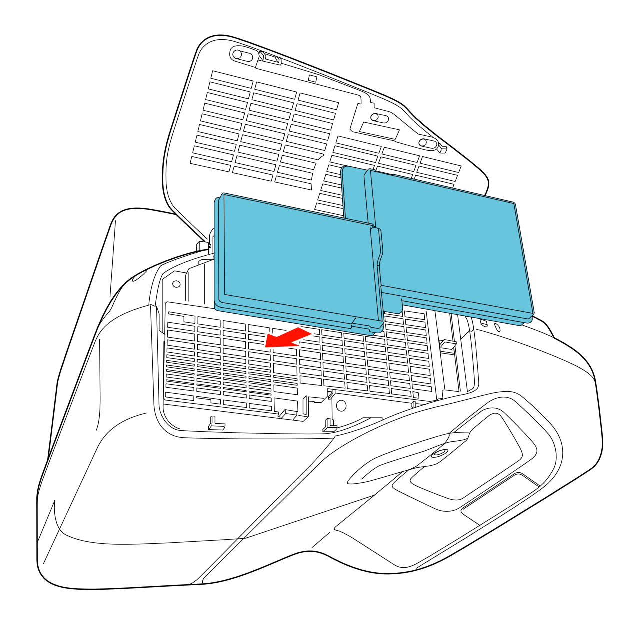


4. Pase una aspiradora por la parte frontal del filtro de aire (el lado con las lengüetas) para retirar cualquier polvo restante.



Nota: Si es difícil quitar el polvo o si el filtro de aire está dañado, reemplácelo.

5. Vuelva a colocar el filtro de aire en el proyector, tal como se muestra a continuación.



6. Cierre la tapa del filtro de aire.

Tema principal: Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

Tareas relacionadas

Apagado del proyector

Reemplazo del filtro de aire

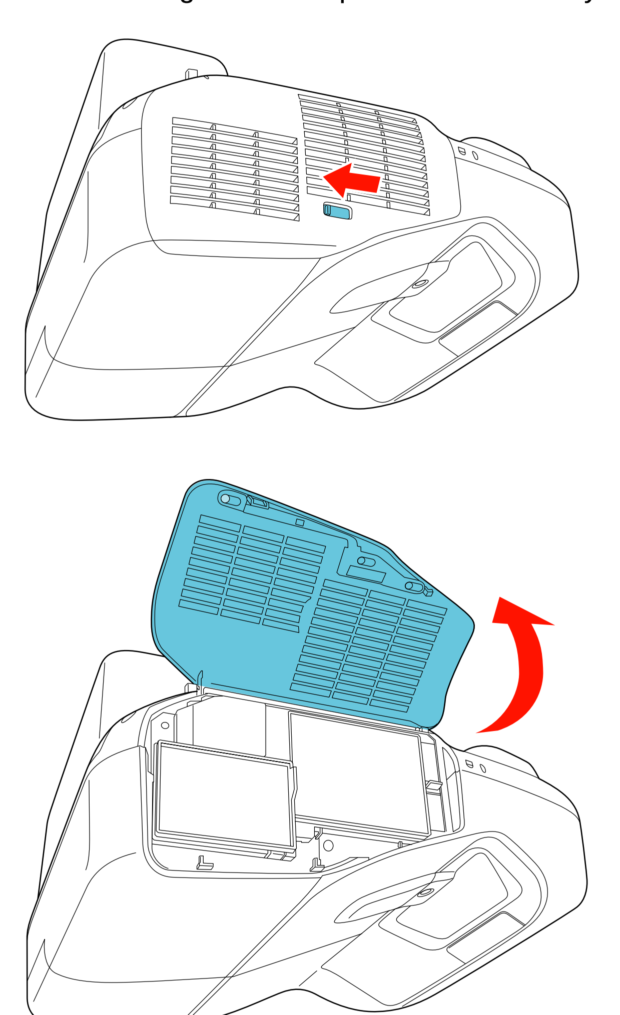
Necesita reemplazar el filtro de aire en las siguientes situaciones:

- Después de limpiar el filtro de aire, aparece un mensaje indicándole que debe limpiar el filtro o reemplazarlo.
- El filtro de aire está roto o dañado.

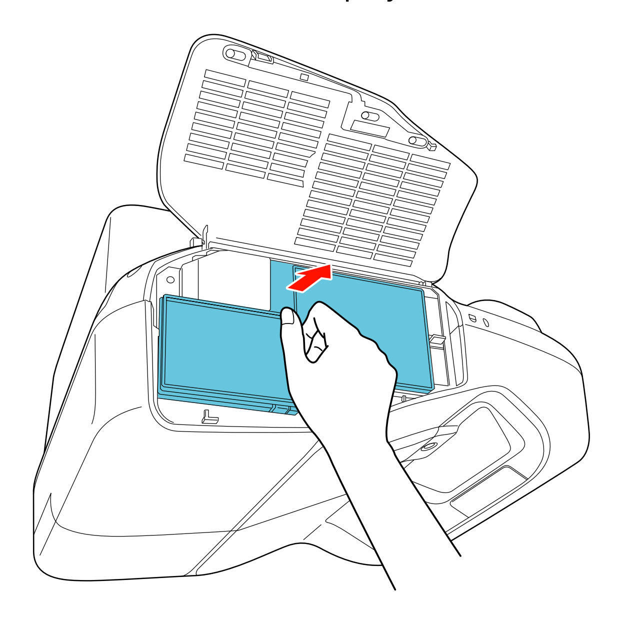
Puede reemplazar el filtro de aire mientras el proyector está instalado en la pared o en el techo.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación.

2. Deslice el seguro de la tapa del filtro de aire y abra la tapa.

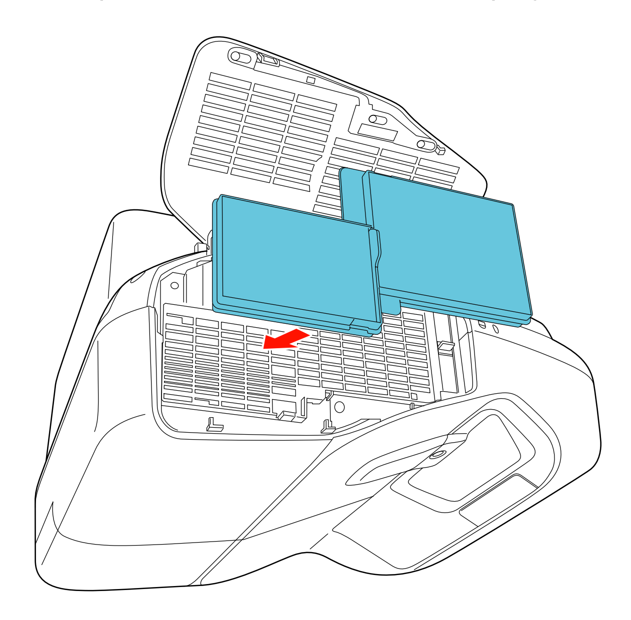


3. Retire el filtro de aire del proyector.



Nota: Los filtros de aire contienen polipropileno. Deseche los filtros usados de acuerdo con la normativa local.

4. Coloque el nuevo filtro de aire en el proyector, tal como se muestra a continuación.



5. Cierre la tapa del filtro de aire.

Tema principal: Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

Tareas relacionadas

Apagado del proyector

Mantenimiento de la lámpara del proyector

El proyector lleva un registro del número de horas de uso de la lámpara y muestra esta información en el sistema de menús del proyector.

Reemplace la lámpara lo antes posible cuando ocurra lo siguiente:

- Se oscurece o se empieza a deteriorar la imagen proyectada.
- Aparece un mensaje al encender el proyector indicándole que reemplace la lámpara.
- El indicador de la lámpara parpadea de color naranja y el indicador de encendido parpadea de color azul.

Reemplazo de la lámpara

Reinicio del temporizador de la lámpara

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Reemplazo de la lámpara

Antes de reemplazar la lámpara, deje que el proyector se enfríe por lo menos una hora para que la lámpara no esté caliente.

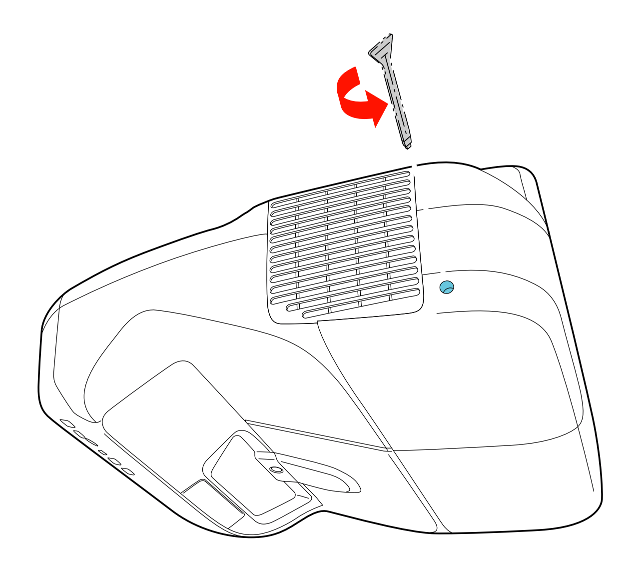
Advertencia: Para evitar lesiones, deje que se enfríe la lámpara por completo antes de reemplazarla.

Puede reemplazar la lámpara mientras el proyector está instalado en la pared o en el techo.

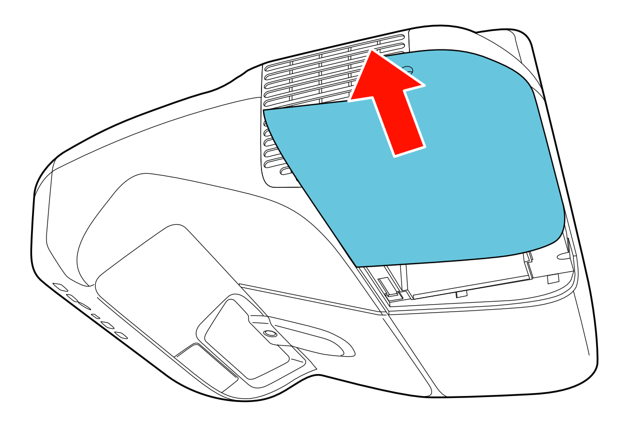
1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación.
2. Deje que la lámpara del proyector se enfríe durante por lo menos una hora.

   Advertencia: Si la lámpara se rompe, pueden quedar fragmentos de vidrio dentro de la cámara de la lámpara. Asegúrese de extraer cuidadosamente todos los trozos de vidrio para evitar lesiones. Si el proyector está montado en la pared o en el techo, párese a un lado del proyector en caso de que la lámpara esté rota.

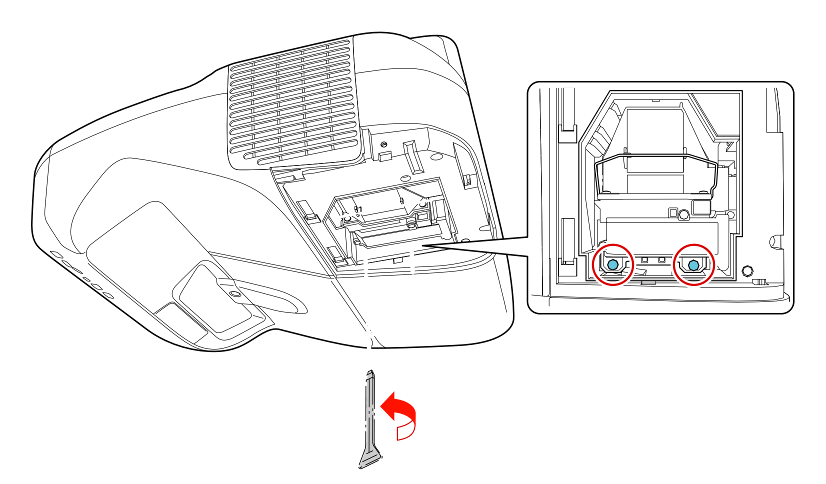
3. Use el destornillador que se incluye con la lámpara de repuesto para aflojar el tornillo que fija la tapa de la lámpara.



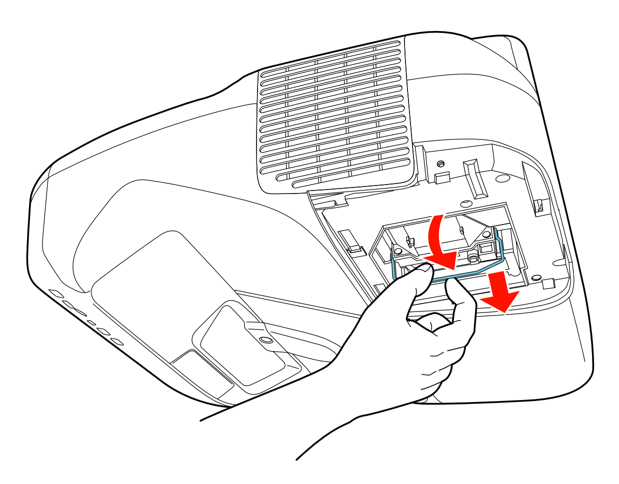
4. Retire la tapa de la lámpara.



5. Afloje los tornillos que fijan la lámpara al proyector. Los tornillos no se podrán extraer por completo.



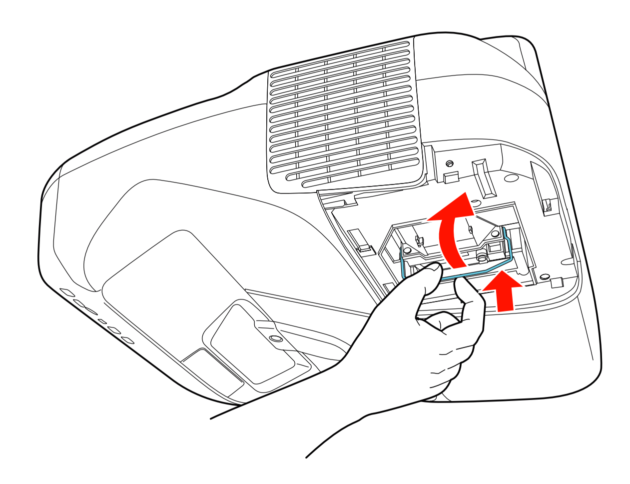
6. Levante la manija de la lámpara y con cuidado saque la lámpara del proyector.



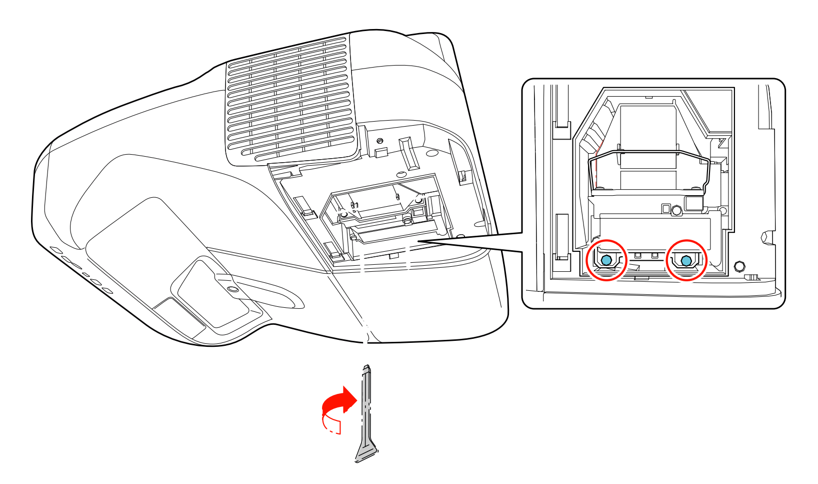
Nota: Hg Este producto incluye una lámpara o lámparas que contiene(n) mercurio. Consulte la normativa nacional y local en materia de eliminación o reciclaje. No la tire a la basura.

7. Introduzca la lámpara nueva en el proyector con cuidado, a lo largo del carril de guía. Si no encaja fácilmente, compruebe que esté en la posición correcta. Baje la manija.

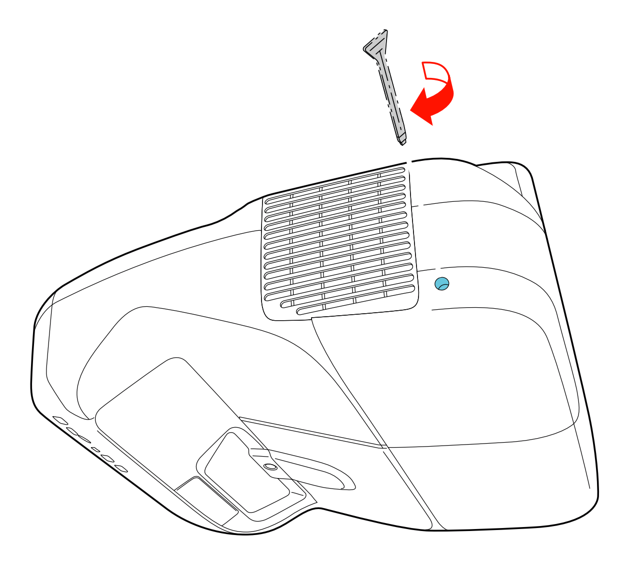
   Precaución: No toque el vidrio de la lámpara para evitar una falla prematura de ésta.



8. Apriete los tornillos para fijar la lámpara.



9. Vuelva a colocar la tapa de la lámpara y apriete el tornillo para fijarla en su lugar.



Nota: Asegúrese de que la tapa de la lámpara esté bien instalada o la lámpara no se encenderá.

Reinicie el temporizador de la lámpara a cero para mantener un registro de uso de la lámpara nueva.

Tema principal: Mantenimiento de la lámpara del proyector

Tareas relacionadas

Apagado del proyector

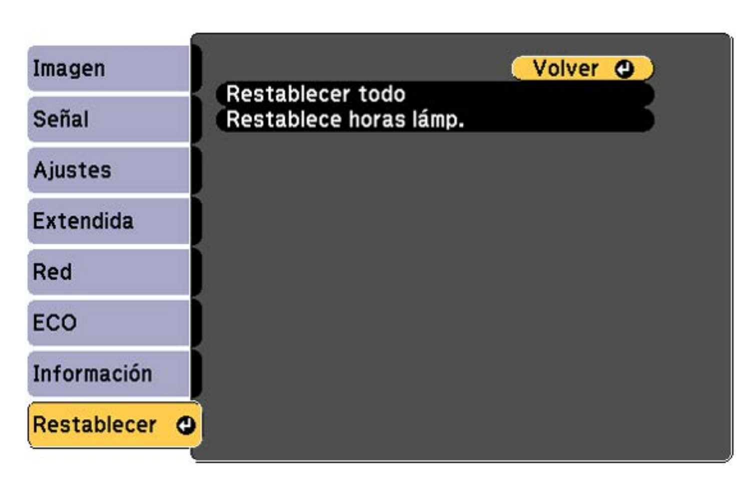
Reinicio del temporizador de la lámpara

Reinicio del temporizador de la lámpara

Debe reiniciar el temporizador de la lámpara después de reemplazarla para eliminar el mensaje de reemplazo y llevar un registro del uso correcto.

Nota: No reinicie el temporizador de la lámpara si no la ha reemplazado para evitar registrar información imprecisa de uso.

1. Encienda el proyector.
2. Pulse el botón **Menu**.
3. Seleccione el menú **Restablecer** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione **Restablece horas lámp.** y pulse el botón **Enter**.

   Verá un mensaje preguntándole si desea restablecer las horas de la lámpara.
5. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.
6. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

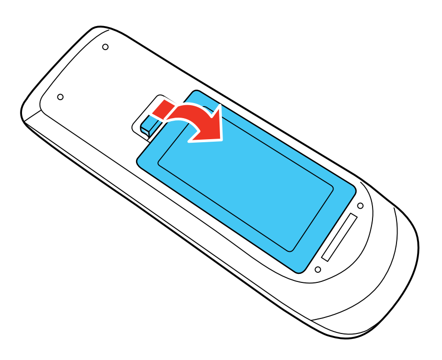
Tema principal: Mantenimiento de la lámpara del proyector

Reemplazo de las pilas del control remoto

El control remoto usa dos pilas AA alcalinas o de manganeso. Reemplace las pilas en cuanto dejen de funcionar.

Precaución: Utilice solo el tipo de pilas especificadas en este manual. No instale pilas de diferentes tipos, y no mezcle pilas nuevas y viejas.

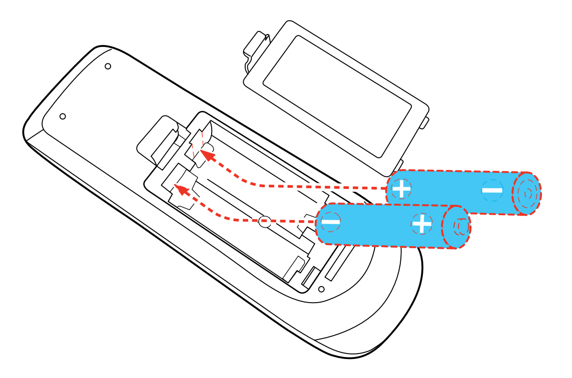
1. Abra la tapa del compartimiento de las pilas, tal como se muestra en la imagen.



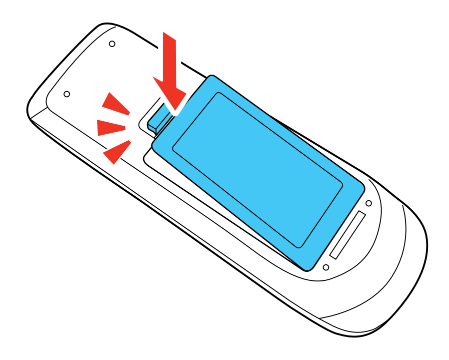
2. Retire las pilas usadas.

   Advertencia: Si las pilas gotean, limpie el líquido con un paño suave y no toque el líquido con las manos. Si el líquido toca sus manos, lávelas de inmediato para evitar lesiones.

3. Coloque las pilas con los polos **+** y **–** tal como se muestra en la imagen.



4. Cierre la tapa del compartimiento de las pilas y presiónela hasta que encaje en su lugar.



Advertencia: Deseche las pilas usadas de acuerdo con la normativa local. No exponga las pilas al calor o al fuego. Mantenga las pilas fuera del alcance de los niños; implican riesgos de asfixia y son muy peligrosas si se ingieren.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

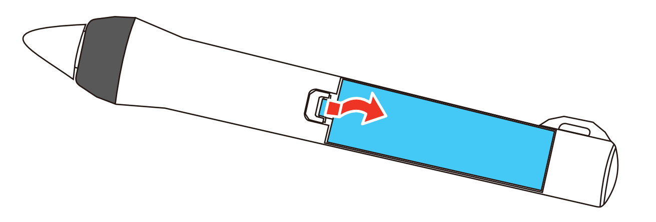
Reemplazo de las pilas de los lápices interactivos

Cada lápiz utiliza una pila AA alcalina o una pila recargable Sanyo Eneloop. Reemplace la pila en cuanto deje de funcionar.

Cuando la pila esté baja, el indicador del lápiz parpadea cuando lo enciende. Cuando se agota la pila, el indicador del lápiz se apaga.

Precaución: Utilice solo el tipo de pilas especificadas en este manual.

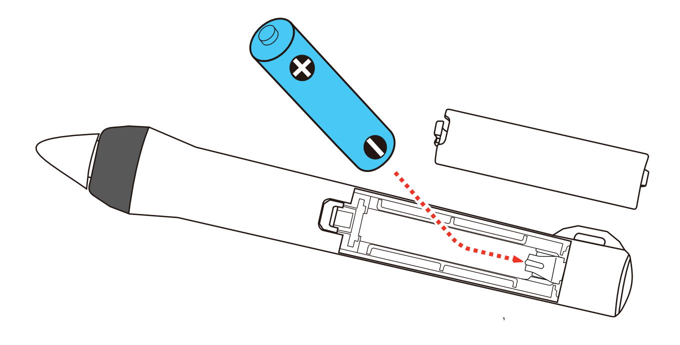
1. Abra la tapa del compartimiento de la pila, tal como se muestra en la imagen.



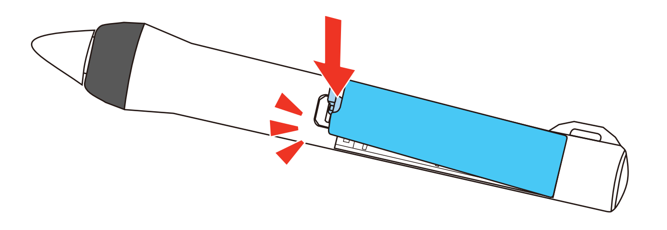
2. Retire la pila usada.

   Advertencia: Si las pilas gotean, limpie el líquido con un paño suave y no toque el líquido con las manos. Si el líquido toca sus manos, lávelas de inmediato para evitar lesiones.

3. Coloque la pila con los polos **+** y **–** tal como se muestra en la imagen.



4. Vuelva a colocar la tapa del compartimiento de la pila y presiónela hasta que encaje en su lugar.



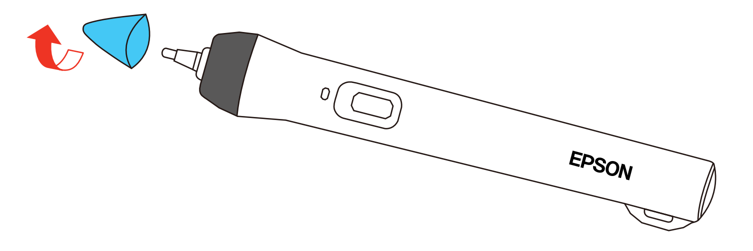
Advertencia: Deseche las pilas usadas de acuerdo con la normativa local. No exponga las pilas al calor o al fuego. Mantenga las pilas fuera del alcance de los niños; implican riesgos de asfixia y son muy peligrosas si se ingieren.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

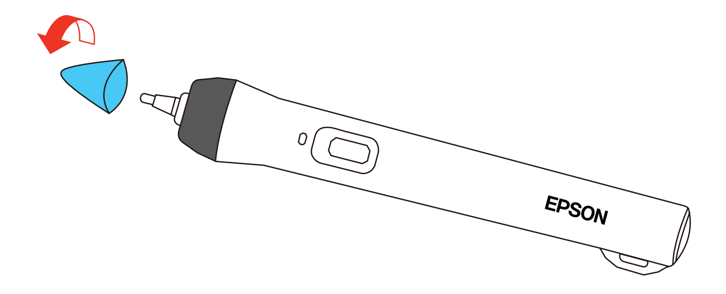
Reemplazo de las puntas de los lápices interactivos

Si las puntas de los lápices están dañadas o ya no funcionan correctamente, puede reemplazarlas.

1. Desenrosque la punta del lápiz para retirarla.



2. Enrosque la punta nueva en el lápiz.



Tema principal: Mantenimiento del proyector

Transporte del proyector

El proyector contiene piezas de precisión, algunas de las cuales son de vidrio. Siga estas directrices para transportar, expedir o guardar el proyector de manera segura:

- Retire los equipos conectados al proyector.
- Cuando transporte el proyector a una distancia larga o como equipaje facturado, empaque el proyector en una caja sólida y resistente con material acolchonado de protección alrededor del proyector y marque la caja como “Frágil”.
- Cuando envíe el proyector a un lugar de reparación, utilice los materiales de embalaje originales, si es posible, o utilice materiales equivalentes con material acolchonado de protección alrededor del proyector. Marque la caja como “Frágil”.

Nota: Epson no será responsable de ningún daño que se produzca durante el transporte.

Tema principal: Mantenimiento y transporte del proyector

Solución de problemas

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas con el proyector.

Consejos para resolver problemas de proyección

Si el proyector no funciona correctamente, apáguelo y desconéctelo. Luego, conecte y encienda el proyector nuevamente.

Si esto no resuelve el problema, revise lo siguiente:

- Los indicadores del proyector ya que pueden indicar cuál es el problema.
- Las soluciones ofrecidas en este manual ya que pueden ayudarle a resolver varios problemas.

Si ninguna de estas soluciones ayuda, comuníquese con Epson para obtener soporte técnico.

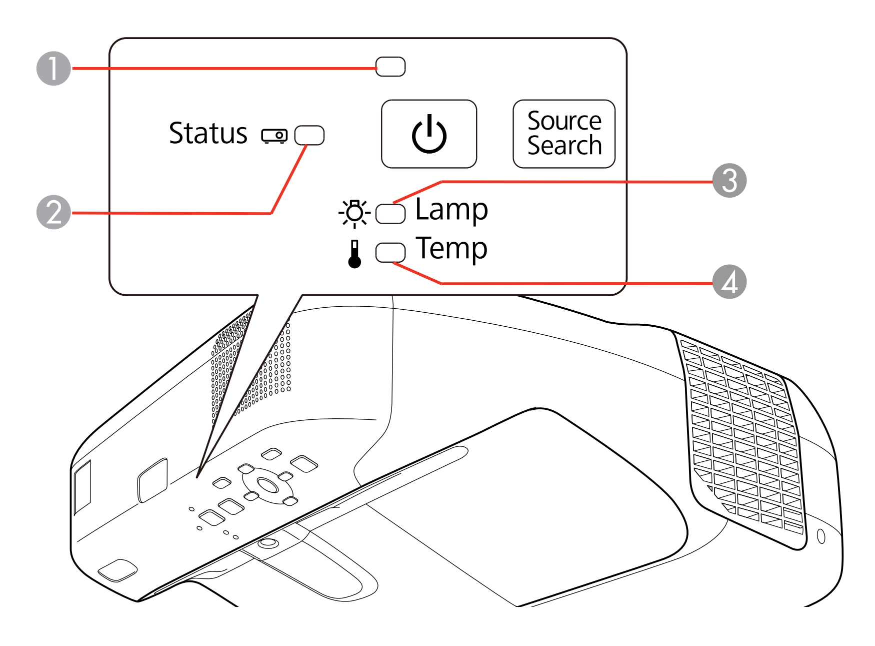
Tema principal: Solución de problemas

Referencias relacionadas

Estado de los indicadores del proyector

Estado de los indicadores del proyector

Los indicadores luminosos del proyector indican el estado de éste y le avisan cuando ocurre un problema. Revise el estado y el color de los indicadores luminosos y busque una solución en esta tabla.



1 Indicador de encendido

2 Indicador estado

3 Indicador lámpara

4 Indicador temp (temperatura)

Indicador de encendido	Indicador estado	Indicador lámpara	Indicador temp	Estado y solución
Azul	Azul	Apagado	Apagado	Funcionamiento normal.

Indicador de encendido	Indicador estado	Indicador lámpara	Indicador temp	Estado y solución
Azul	Parpadeo azul	Apagado	Apagado	El proyector se está calentando. Espere a que aparezca una imagen. El proyector se está apagando. (Cuando el indicador Status deje de parpadear, puede desconectar el proyector).
Azul	Apagado	Apagado	Apagado	En modo de espera o de reposo. Modo de monitoreo de red. El proyector está siendo monitoreado y controlado sobre la red.
Apagado	Parpadeo azul	Apagado	Naranja	El proyector se sobrecalentó y se apagó. Déjelo apagado para que se enfríe. Después de unos cinco minutos, haga lo siguiente: • Asegúrese de que el filtro de aire y las salidas de aire no estén tapados con polvo u obstruidos por objetos cercanos. • Limpie o reemplace el filtro de aire. • Si utiliza el proyector a una altitud elevada, active el ajuste **Modo alta altitud**. • Si el problema continúa, desconecte el proyector y comuníquese con Epson para obtener ayuda.

Indicador de encendido	**Indicador estado**	**Indicador lámpara**	**Indicador temp**	**Estado y solución**
Apagado	Parpadeo azul	Naranja	Apagado	La lámpara tiene un problema. • Compruebe si la lámpara está quemada, rota o ha sido instalada incorrectamente. Vuelva a instalar la lámpara o reemplácela, si es necesario. • Limpie o reemplace el filtro de aire. • Si utiliza el proyector a una altitud elevada, active el ajuste **Modo alta altitud**. • Si el problema continúa, desconecte el proyector y comuníquese con Epson para obtener ayuda.
Parpadeo azul	Variable	Parpadeo naranja	Variable	Reemplace la lámpara pronto para prevenir que se produzcan daños. No siga usando el proyector.
Apagado	Parpadeo azul	Apagado	Parpadeo naranja	Un ventilador o un sensor tiene un problema. Apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda.
Apagado	Parpadeo azul	Parpadeo naranja	Parpadeo naranja	Error de iris automático. Apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda.

Indicador de encendido	Indicador estado	Indicador lámpara	Indicador temp	Estado y solución
Apagado	Parpadeo azul	Naranja	Naranja	Error de alimentación. Apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda. Error de obstáculo detectado. Aparece el mensaje: "Por cuestiones de seguridad retire cualquier obstáculo que pueda estar bloqueando el lente." • Retire cualquier obstáculo. • Limpie el sensor de obstáculos • Si el error de detección continua, apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda.
Apagado	Parpadeo azul	Parpadeo naranja	Apagado	Se produjo un error interno del proyector. Apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda.

Nota: Si los indicadores luminosos muestran un patrón que no aparece en esta tabla, desconecte el proyector y comuníquese con Epson para obtener ayuda.

Tema principal: Solución de problemas

Uso del sistema de ayuda del proyector

Puede mostrar información para ayudarle a resolver problemas comunes con el sistema de ayuda del proyector.

1. Encienda el proyector.
2. Pulse el botón **Help** del proyector o del control remoto.

   Verá el menú Ayuda.

3. Use los botones de flecha hacia arriba y hacia abajo para resaltar el problema que desee resolver.

   Nota: También puede mostrar sugerencias de ajuste de imagen pulsando el botón de flecha izquierda.

4. Pulse el botón **Enter** para ver las soluciones.
5. Cuando termine, realice una de las siguientes acciones:
   - Para seleccionar otro problema que desee resolver, pulse el botón **Esc**.
   - Para salir del sistema de ayuda, pulse el botón **Help**.

Tema principal: Solución de problemas

Solución de problemas de imagen o sonido

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas con las imágenes o el sonido proyectados.

Soluciones para cuando no aparecen imágenes

Soluciones para cuando la imagen es incorrecta con la función USB Display

Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"

Soluciones para cuando aparece el mensaje "No Soportado"

Soluciones para cuando solo aparece parte de la imagen

Soluciones para cuando la imagen no es rectangular

Soluciones para cuando la imagen contiene ruido o estática

Soluciones para cuando la imagen está borrosa

Soluciones para cuando el brillo o los colores de la imagen son incorrectos

Soluciones a problemas de sonido

Tema principal: Solución de problemas

Soluciones para cuando no aparecen imágenes

Si no aparecen imágenes, pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **A/V Mute** del control remoto para ver si la imagen se apagó temporalmente.
- Asegúrese de que todos los cables necesarios estén bien conectados y que el proyector y las fuentes de vídeo conectadas a él estén encendidos.

- Pulse el botón de encendido del proyector para activarlo y sacarlo del modo de espera o de reposo. También revise si la computadora conectada está en modo de reposo o muestra un protector de pantalla en blanco.
- Revise los ajustes del menú Señal para confirmar que son correctos para la fuente de vídeo actual.
- Configure el ajuste **Brillo** o seleccione el ajuste de Consumo eléctrico **Normal**.
- Revise el ajuste **Pantalla** para asegurarse de que **Mensajes** esté configurado en **On**.
- Si el proyector no responde cuando pulsa los botones del panel de control, es posible que éstos estén bloqueados. Si es el caso, desbloquéelos.
- Si el proyector no responde cuando pulsa los botones del control remoto, asegúrese de que los receptores del control remoto estén activados.
- Para imágenes proyectadas con Windows Media Center, reduzca el tamaño de la pantalla si está utilizando el modo de pantalla completa.
- Para las imágenes proyectadas de las aplicaciones que utilizan DirectX de Windows, desactive las funciones de DirectX.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Tareas relacionadas

Desbloqueo de los botones del proyector

Selección de una fuente de imagen

Soluciones para cuando la imagen es incorrecta con la función USB Display

Si no aparece una imagen o si la imagen aparece incorrectamente con la función USB Display, pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **Source Search** del control remoto o del panel de control de pared y seleccione **USB Display**.
- Asegure que el software USB Display esté instalado correctamente. Si es necesario, instálelo manualmente.
- Compruebe que el ajuste **USB Type B** en el menú Extendida esté configurado en una de las opciones **USB Display**.
- Con Mac OS X, seleccione el icono **USB Display** en el Dock o desde la carpeta **Aplicaciones**.

- Cambie la resolución de la computadora a 1280 × 800.
- Para imágenes proyectadas con Windows Media Center, reduzca el tamaño de la pantalla si está utilizando el modo de pantalla completa.
- Para las imágenes proyectadas de las aplicaciones que utilizan DirectX de Windows, desactive las funciones de DirectX.
- Si el cursor del mouse parpadea, seleccione **Mueva el puntero del ratón de forma suave** en el programa Ajustes de Epson USB Display en su computadora (esta función no está disponible en Windows 2000).
- Desactive el ajuste **Transferir ventana por capas** en el programa Ajustes de Epson USB Display en su computadora.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Tareas relacionadas

Selección de una fuente de imagen

Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"

Si aparece el mensaje "Sin Señal", pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **Source Search** y espere unos segundos hasta que aparezca una imagen.
- Active la computadora o fuente de vídeo conectada y, si es necesario, pulse el botón de reproducción para comenzar la presentación.
- Revise la conexión del proyector a las fuentes de vídeo.
- Si proyecta desde una computadora portátil, asegúrese de que esté configurada para funcionar con un monitor externo.
- Si es necesario, apague el proyector y la computadora o la fuente de vídeo conectada y vuelva a encenderlos de nuevo.

Visualización desde una computadora portátil con Windows

Visualización desde una computadora portátil Mac

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Tareas relacionadas

Selección de una fuente de imagen

Temas relacionados

Conexión de computadoras

Conexión de fuentes de vídeo

Visualización desde una computadora portátil con Windows

Si ve el mensaje “Sin Señal” cuando proyecta desde una computadora portátil con Windows, necesita configurar la computadora para usar un monitor externo.

1. Mantenga presionada la tecla **Fn** de la computadora portátil y pulse la tecla con un icono de monitor o identificado como **CRT/LCD**. (Consulte el manual de su computadora portátil para obtener detalles). Espere unos segundos hasta que aparezca una imagen.
2. Para mostrar imágenes en el monitor de la computadora portátil y en el proyector al mismo tiempo, pulse las mismas teclas nuevamente.
3. Si la computadora y el proyector no muestran la misma imagen, revise la utilidad **Pantalla** de Windows para asegurarse de que el puerto de monitor externo esté habilitado y que el modo de escritorio extendido esté deshabilitado. (Consulte el manual de su computadora o de Windows para obtener instrucciones).
4. Si es necesario, revise los ajustes de su tarjeta de vídeo y configure la opción de pantallas múltiples en **Espejo** o en **Duplicar**.

Tema principal: Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"

Visualización desde una computadora portátil Mac

Si ve el mensaje “Sin Señal” cuando proyecta desde una computadora portátil Mac, necesita configurar la computadora portátil para pantallas duplicadas. (Consulte el manual de su computadora portátil para obtener más información).

1. Abra la utilidad **Preferencias del Sistema** y seleccione **Pantallas**.
2. Haga clic en la pestaña **Alineación**.
3. Seleccione la casilla de verificación **Pantallas duplicadas**.

Tema principal: Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"

Soluciones para cuando aparece el mensaje "No Soportado"

Si aparece el mensaje “No Soportado”, pruebe las siguientes soluciones:

- Asegúrese de que haya seleccionado la entrada de señal correcta en el menú Señal.
- Asegúrese de que la resolución de pantalla de la computadora no supere el límite de resolución y frecuencia del proyector. Si es necesario, seleccione una resolución de pantalla diferente para la computadora. (Consulte el manual de su computadora para obtener detalles).

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Soluciones para cuando solo aparece parte de la imagen

Si solo aparece una parte de la imagen de computadora, pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **Auto** del control remoto para optimizar la señal de la imagen.
- Ajuste la posición de la imagen con el ajuste del menú **Posición**.
- Pulse el botón **Aspect** del control remoto para seleccionar una relación de aspecto diferente.
- Si amplió o redujo el tamaño de la imagen con los botones **E-Zoom**, pulse el botón **Esc** hasta que el proyector vuelva a una pantalla completa.
- Revise los ajustes de pantalla de la computadora para desactivar la opción de pantalla doble y seleccione una resolución que esté dentro de los límites del proyector. (Consulte el manual de su computadora para obtener detalles).
- Revise la resolución asignada a los archivos de presentación para ver si se han creado para una resolución distinta a la que está utilizando para proyectar. (Consulte la utilidad de ayuda del software para obtener detalles).

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Tareas relacionadas

Cambio de la relación de aspecto de la imagen

Ampliación y reducción del tamaño de las imágenes

Soluciones para cuando la imagen no es rectangular

Si la imagen proyectada no es uniformemente rectangular, pruebe las siguientes soluciones:

- Si el proyector no está montado en la pared o en el techo, colóquelo directamente enfrente del centro de la pantalla, de modo que quede perpendicular a ella, si es posible.
- Si ajustó la altura del proyector utilizando las patas del equipo, pulse los botones de corrección trapezoidal del proyector para ajustar la forma de la imagen. (BrightLink Pro 1420Wi)
- Configure el ajuste **Quick Corner** o **Keystone** para corregir la forma de la imagen.

Nota: Si cambia los ajustes Quick Corner y Keystone, puede afectar el enfoque y la calibración del lápiz.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Tareas relacionadas

Corrección de la forma de la imagen con los botones de corrección trapezoidal

Corrección de la forma de la imagen con Quick Corner

Soluciones para cuando la imagen contiene ruido o estática

Si la imagen proyectada parece contener interferencia electrónica (ruido) o estática, pruebe las siguientes soluciones:

- Revise los cables que conectan su computadora o fuente de vídeo al proyector. Éstos deben:
  - estar separados del cable de alimentación para evitar interferencia.
  - estar conectados correctamente en ambos extremos.
  - no estar conectados a un cable de extensión.
  - medir no más de 10 pies (3 m) para cables VGA/de computadora o 24 pies (7,3 m) para cables HDMI.
- Revise los ajustes del menú Señal del proyector para asegurarse de que coincidan con la fuente de vídeo.
- Seleccione una resolución de vídeo y frecuencia de velocidad para la computadora que sean compatibles con el proyector.
- Utilice un cable diferente.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Formatos de pantalla de vídeo compatibles

Temas relacionados

Conexión de computadoras

Conexión de fuentes de vídeo

Soluciones para cuando la imagen está borrosa

Si la imagen proyectada está borrosa, pruebe las siguientes soluciones:

- Ajuste el enfoque de la imagen.
- Revise el vidrio de la lente del proyector para ver si hay condensación.

  Nota: Para que no se acumule condensación en la lente después de traer el proyector de un entorno frío, deje que éste se caliente hasta alcanzar la temperatura ambiente antes de usarlo.

- Coloque el proyector cerca de la pantalla y directamente enfrente del centro de ella.
- Coloque el proyector de modo que el ángulo de ajuste de corrección trapezoidal no sea tan amplio que distorsione la imagen.
- Configure el ajuste **Nitidez** para mejorar la calidad de la imagen.
- Si proyecta desde una computadora, pulse el botón **Auto** del control remoto para ajustar automáticamente el tracking y la sincronización. Si permanecen bandas o se sigue viendo borrosa, muestre una imagen de patrones uniformes en la pantalla y configure manualmente los ajustes **Tracking** y **Sync**.
- Si proyecta desde una computadora, utilice una resolución inferior.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen
Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Tareas relacionadas

Enfoque de la imagen

Soluciones para cuando el brillo o los colores de la imagen son incorrectos

Si la imagen proyectada es demasiado oscura o clara, o si los colores están incorrectos, pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **Color Mode** del control remoto para probar distintos modos de color para la imagen y el entorno.
- Revise los ajustes de su fuente de vídeo.
- Configure los ajustes disponibles en el menú Imagen para la fuente de entrada actual, como **Brillo**, **Contraste**, **Tono**, **Ajuste de Color** y/o **Saturación de color**.

- Asegúrese de seleccionar el ajuste **Señal de entrada** o **Señal de vídeo** en el menú Señal, si está disponible para su fuente de imagen.
- Compruebe que todos los cables estén conectados firmemente al proyector y a su dispositivo de vídeo. Si ha conectado cables largos, pruebe a conectar cables más cortos.
- Si está utilizando el ajuste de Consumo eléctrico **ECO**, seleccione **Normal** en los menús del proyector.
- Coloque el proyector cerca de la pantalla.
- Si la imagen se ha oscurecido progresivamente, es posible que necesite reemplazar la lámpara del proyector dentro de poco.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO

Temas relacionados

Conexión de computadoras

Conexión de fuentes de vídeo

Soluciones a problemas de sonido

Si no hay sonido cuando lo espera o si el volumen es demasiado bajo o alto, pruebe las siguientes soluciones:

- Configure los ajustes de volumen del proyector.
- Pulse el botón **A/V Mute** del control remoto para reanudar el vídeo y el audio si se han detenido temporalmente.
- Pulse el botón **Source Search** para cambiar a la fuente de entrada correcta, si es necesario.
- Revise la fuente de computadora o video para asegurarse de que el volumen esté activado y que la salida de audio esté configurada para la fuente correcta.
- Revise las conexiones de los cables de audio entre el proyector y la fuente de vídeo.
- Si no escucha sonido de una fuente HDMI, configure el dispositivo conectado para reproducir señales PCM.
- Asegúrese de que todos los cables de audio conectados lleven la etiqueta “No Resistance” (Sin resistencia).

- Si está utilizando la función USB Display, active el ajuste **Salida de audio del proyector** en el programa Ajustes de Epson USB Display en su computadora.
- Si está utilizando una computadora Mac y no escucha sonido de la fuente HDMI, compruebe que su Mac pueda reproducir audio a través del puerto HDMI. Si no, necesita conectar un cable de audio.
- Si desea utilizar una fuente de audio conectada cuando el proyector esté apagado, configure la opción **Modo en espera** en **Comunic. activ.** y la opción **Salida de audio** en **Siempre**.
- Si desea utilizar una fuente de audio conectada cuando el proyector esté apagado, configure la opción **Modo en espera** en **A/V en espera**.
- Si enciende el proyector inmediatamente después de apagarlo, los ventiladores de enfriamiento pueden operar a alta velocidad por un momento y causar un ruido inesperado. Esto es normal.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO

Tareas relacionadas

Apagado temporal de la imagen y del sonido

Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas para hacer funcionar el proyector o el control remoto.

Soluciones a problemas de encendido o apagado del proyector

Soluciones a problemas con el control remoto

Soluciones a problemas de contraseñas

Soluciones para cuando no se puede cambiar la fuente

Tema principal: Solución de problemas

Soluciones a problemas de encendido o apagado del proyector

Si el proyector no se enciende cuando pulsa el botón de encendido o se apaga inesperadamente, pruebe las siguientes soluciones:

- Asegúrese de que el cable de alimentación esté bien conectado al proyector y a una toma de corriente que funcione.
- Los botones del proyector pueden estar bloqueados por motivos de seguridad. Desbloquee los botones o use el control remoto para encender el proyector.

- El cable de alimentación puede estar defectuoso. Desconecte el cable y comuníquese con Epson.
- Si la lámpara del proyector se apaga inesperadamente, es posible que haya entrado en modo de espera después de un período de inactividad. Pulse el botón de encendido para activar el proyector.
- Si la lámpara del proyector se apaga y los indicadores de encendido y temperatura están iluminados de color rojo, el proyector se ha sobrecalentado y apagado. Revise las soluciones para este estado de indicadores.
- Si el botón de encendido del control remoto no enciende el proyector, revise las pilas y asegúrese de que el ajuste **Receptor Remoto** esté activado en el menú del proyector, si está disponible.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Referencias relacionadas

Estado de los indicadores del proyector

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Tareas relacionadas

Desbloqueo de los botones del proyector

Soluciones a problemas con el control remoto

Si el proyector no responde a los comandos del control remoto, pruebe las siguientes soluciones:

- Compruebe que las pilas del control remoto estén instaladas correctamente y que tengan carga. Si es necesario, reemplácelas.
- Asegúrese de operar el control remoto dentro del ángulo y alcance de recepción del proyector.
- Asegure que el proyector no se esté calentando o apagando.
- Verifique si uno de los botones del control remoto está trabado, lo que podría causar que el proyector entre en modo de reposo. Suelte el botón para activar el control remoto.
- Las luces fluorescentes fuertes, la luz solar directa y las señales de dispositivos infrarrojos pueden interferir con los receptores del control remoto del proyector. Atenúe las luces o aleje el proyector del sol o de equipos que causen interferencia.
- Si es posible, apague uno de los receptores del control remoto en el sistema de menús del proyector o revise si todos los receptores han sido apagados.
- Si asignó un número de ID al control remoto para operar varios proyectores, es posible que tenga que revisar o modificar el ajuste de ID (esta función no está disponible con todos los proyectores).
- Si pierde el control remoto, puede adquirir uno de un distribuidor de productos Epson autorizado.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Referencias relacionadas

Operación del control remoto

Tareas relacionadas

Reemplazo de las pilas del control remoto

Soluciones a problemas de contraseñas

Si no puede ingresar una contraseña o no la recuerda, pruebe las siguiente soluciones:

- Es posible que haya activado la protección de contraseña sin antes configurar una contraseña. Ingrese **0000** con el control remoto.
- Si ha ingresado una contraseña incorrecta demasiadas veces y ve un mensaje que muestra un código de solicitud, escriba el código y comuníquese con Epson. No intente ingresar la contraseña otra vez. Proporcione el código de solicitud mostrado en la pantalla y una prueba de propiedad para obtener ayuda para desbloquear el proyector.
- Si pierde el control remoto, no podrá ingresar una contraseña. Compre uno nuevo de un distribuidor de productos Epson autorizado.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Conceptos relacionados

Recursos de seguridad del proyector

Soluciones para cuando no se puede cambiar la fuente

Si está experimentando problemas al cambiar la fuente, compruebe que el proyector no esté abriendo una imagen, escaneando, guardando o imprimiendo al mismo tiempo. Cierre todos los menús del proyector y diálogos. Estos procesos pueden tardar un tiempo para finalizar y no se puede cambiar la fuente durante el procesamiento.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Solución de problemas con el sistema interactivo

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas con el sistema interactivo.

Soluciones para cuando aparece el mensaje "Error en la Easy Interactive Function"

Soluciones para cuando los lápices interactivos no funcionan

Soluciones para cuando la posición del lápiz interactivo no es correcta

Soluciones para cuando la calibración manual no funciona

Soluciones para cuando los lápices interactivos son lentos o difíciles de usar

Soluciones para cuando los lápices interactivos causan interferencia o efectos no deseados

Soluciones para cuando la interactividad táctil no funciona

Soluciones para problemas al capturar, imprimir, guardar o escanear imágenes

Soluciones para cuando las opciones de tinta digital no aparecen en Microsoft Office

Soluciones para cuando el lápiz no funciona a través de una red o cuando no aparecen las barras de herramientas

Soluciones para cuando la hora es incorrecta en los ajustes de pizarra

Tema principal: Solución de problemas

Soluciones para cuando aparece el mensaje "Error en la Easy Interactive Function"

Si aparece el mensaje "Error en la Easy Interactive Function", póngase en contacto con Epson para obtener ayuda.

Tema principal: Solución de problemas con el sistema interactivo

Soluciones para cuando los lápices interactivos no funcionan

Si los lápices interactivos no funcionan, pruebe las siguientes soluciones:

- Los lápices se apagan automáticamente si se le olvida apagarlos. Toque la punta del lápiz o pulse el botón de encendido/función para encender el lápiz de nuevo.
- No tape la parte negra cerca de la punta del lápiz.
- Compruebe que nada esté bloqueando la señal entre el lápiz y el receptor del lápiz interactivo del proyector.
- Sostenga el lápiz en un ángulo diferente para que su mano no esté bloqueando la señal.
- Asegure que la cubierta de cables esté en su lugar para que los cables no bloqueen la señal.
- Compruebe que la pila del lápiz tiene suficiente carga. Reemplace la pila.
- Si está realizando una proyección desde una computadora, compruebe que el cable USB esté conectado entre la computadora y el proyector.
- Atenúe las luces de la habitación y apague las luces fluorescentes. Asegure que la superficie de proyección y el receptor del lápiz no estén expuestos a la luz solar directa o cualquier otra fuente de luz brillante.
- Retire cualquier tipo de luz decorativa alrededor del proyector o de la superficie de proyección.
- Si la punta del lápiz está desgastada o dañada, es posible que tenga que reemplazarla.
- Compruebe que el receptor del lápiz interactivo del proyector esté limpio y sin polvo.

- Asegure que no haya ninguna interferencia de controles remotos de infrarrojos, dispositivos de mouse o micrófonos de infrarrojos.
- Configure la opción **USB Type B** en el menú Extendida en **Easy Interactive Function** o **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Asegure que haya calibrado el sistema. Vuelva a calibrar el sistema.
- Si está realizando una proyección desde una computadora portátil, compruebe que la batería tiene suficiente carga, o conecte la computadora portátil a una toma de corriente.
- Compruebe que los ajustes **Modo Lápiz**y **Modo Función Lápiz** estén configurados correctamente bajo las opciones de **Easy Interactive Function** en el menú Extendida.
- Si está utilizando varios proyectores en el mismo salón, cambie el ajuste **Distanc. proyectores** en **Easy Interactive Function** > **Advanced** en el menú Extendida.

Tema principal: Solución de problemas con el sistema interactivo

Tareas relacionadas

Reemplazo de las puntas de los lápices interactivos

Reemplazo de las pilas de los lápices interactivos

Soluciones para cuando la posición del lápiz interactivo no es correcta

Si la posición del lápiz no es la misma que la del puntero del mouse, pruebe las siguientes soluciones:

- Asegure que haya calibrado el sistema. Realice una calibración manual.
- Asegure que la cubierta de cables esté en su lugar para que los cables no bloqueen la señal.
- Ajuste el área de operación del lápiz.
- Si utiliza el botón **E-Zoom +** del control remoto para ampliar la imagen, el lápiz no estará en la posición correcta. Cuando restaure la imagen a su tamaño original, la posición debe ser correcta.
- En el modo Interacción con PC (en el menú Extendida), desactive el **Ajuste auto área lápiz** y seleccione **Ajuste manual área lápiz**.
- Cambie la resolución de la computadora a 1280 × 800.

Tema principal: Solución de problemas con el sistema interactivo

Conceptos relacionados

Calibración del lápiz

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Tareas relacionadas

Ajuste del área de operación del lápiz

Ampliación y reducción del tamaño de las imágenes

Retiro e instalación de la cubierta de cables

Soluciones para cuando la calibración manual no funciona

Si tiene problemas con la calibración manual, pruebe las siguientes soluciones:

- Si el círculo no se mueve a la siguiente posición, o si se mueve automáticamente, atenúe o apague cualquier luz brillante que esté cerca de la superficie de proyección.
- Asegure que el proyector no esté demasiado cerca a la superficie de proyección.

Tema principal: Solución de problemas con el sistema interactivo

Soluciones para cuando los lápices interactivos son lentos o difíciles de usar

Si los lápices son difíciles de utilizar o responden demasiado lento, pruebe las siguientes soluciones:

- Para facilitar la operación, mantenga el lápiz perpendicular a la superficie de proyección.
- Para el mejor rendimiento, conecte la computadora al proyector utilizando un cable VGA o un cable HDMI para la visualización y un cable USB para la interactividad.
- Si está utilizando una computadora, cambie la resolución de la pantalla de su computadora a 1280 × 800.
- Si está utilizando USB Display en Windows, es posible que tenga que desactivar Windows Aero en el programa Ajustes de USB Display Epson en su computadora.
- Si va a proyectar a través de una red, consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection* para obtener instrucciones sobre cómo ajustar el rendimiento.

Tema principal: Solución de problemas con el sistema interactivo

Tareas relacionadas

Uso de los lápices

Soluciones para cuando los lápices interactivos causan interferencia o efectos no deseados

Si los lápices están causando interferencia o efectos no deseados, pruebe las siguientes soluciones:

- Cuando esté utilizando los dos lápices al mismo tiempo, asegúrese de mantenerlos separados aproximadamente 4 pulg. (10,16 cm) uno del otro.

- Apague los lápices cuando no los esté utilizando.
- No apoye los lápices sobre el área de la imagen de una mesa interactiva para evitar interferencia con el mouse de la computadora.
- Cambie el ajuste **N° usuarios bolígraf** de **1 usuario** a **2 usuarios**. (BrightLink Pro 1420Wi)
- Desactive el ajuste Sin contacto.

Tema principal: Solución de problemas con el sistema interactivo

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Soluciones para cuando la interactividad táctil no funciona

Si la interactividad táctil no funciona(BrightLink Pro 1430Wi), pruebe las siguientes soluciones:

- Asegure que la unidad táctil esté instalada correctamente y que el cable de alimentación esté bien conectado. Consulte la *Guía de instalación* de montaje para obtener más información.
- Si el indicador de la unidad táctil no está encendido, revise los ajustes **Ajust. Unidad táctil** bajo la opción **Easy Interactive Function** en el menú Extendida y confirme que el ajuste **Alimentación** esté configurado en **On**.
- Ajuste el ángulo de la unidad táctil.
- Asegure que no haya obstáculos (como por ejemplo, cables o bandejas para lápices) entre los puertos de difusión del láser de la unidad táctil y la superficie de proyección.
- Retire cualquier tipo de luz decorativa alrededor del proyector o de la superficie de proyección.
- Asegure que no haya ninguna interferencia de controles remotos de infrarrojos, dispositivos de mouse o micrófonos de infrarrojos.
- Asegure que haya realizado la calibración del lápiz y la calibración táctil. Vuelva a calibrar el sistema.

Tema principal: Solución de problemas con el sistema interactivo

Conceptos relacionados

Calibración del lápiz

Tareas relacionadas

Ajuste del ángulo de la unidad táctil

Calibración para la función de interactividad táctil

Soluciones para problemas al capturar, imprimir, guardar o escanear imágenes

Si está experimentando problemas al capturar y pegar, o al imprimir, guardar o escanear imágenes, pruebe las siguientes soluciones:

- Si inicia un proceso utilizando uno de los lápices, debe finalizar el proceso con el lápiz. Si inicia un proceso utilizando el control remoto o el panel de control de pared, debe finalizar el proceso con el control remoto o el panel de control de pared.
- Si no puede pegar una imagen capturada, compruebe que la imagen no esté protegida.
- Si aparece un marco negro alrededor de una imagen pegada, puede ser porque se cambió la posición o el tamaño de la imagen.
- Si no puede imprimir o escanear, compruebe que la impresora tenga tinta, que no haya una obstrucción en el interior o que no esté en cualquier otro estado de error.
- Para imprimir o escanear por medio de una conexión USB, compruebe que haya un cable USB conectado entre el puerto **USB-A** del proyector y el puerto **USB-B** del panel de control de pared. Compruebe que haya otro cable USB conectado entre el puerto **Printer** del panel de control de pared y la impresora.
- Para imprimir o escanear por medio de una conexión USB, conecte un cable USB diferente y asegure que los cables no midan más de 16 pies (4,9 m) de largo.
- Conecte sólo una impresora o dispositivo multifuncional a la vez y asegure que el dispositivo sea compatible con el proyector.
- Revise los ajustes de **Configuración de la Pizarra** en el menú Extendida.

Tema principal: Solución de problemas con el sistema interactivo

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Tipos de impresoras compatibles

Tareas relacionadas

Conexión de una impresora al panel de control de pared

Soluciones para cuando las opciones de tinta digital no aparecen en Microsoft Office

Si no aparece la opción **Iniciar entradas de lápiz** en la ficha Revisar en su aplicación de Microsoft Office, haga lo siguiente.

Abara el menú Extendida del proyector y cambie los siguientes ajustes en **Easy Interactive Function**:

BrightLink Pro 1420Wi:

- Configure el ajuste **Nº usuarios bolígraf** como **1 usuario**.
- Configure el ajuste **Modo función bolíg** en **Lápiz**.

BrightLink Pro 1430Wi:

Cambie el ajuste **Modo función bolíg**.

Tema principal: Solución de problemas con el sistema interactivo

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Soluciones para cuando el lápiz no funciona a través de una red o cuando no aparecen las barras de herramientas

Si está experimentando problemas utilizando el lápiz con una conexión de red, o si no aparecen las barras de herramientas en la imagen proyectada, pruebe las siguientes soluciones:

- Si está utilizando el software EasyMP Network Projection, seleccione **Configurar opciones**, luego compruebe que la opción **Usar lápiz interactivo** esté habilitada. También seleccione la ficha **Ajustar rendimiento** y seleccione **Transferir ventana por capas**.
- Si está utilizando la llave USB Quick Wireless Connection, inicie el programa de ajustes de Epson Quick Wireless Connections en la computadora, seleccione la ficha **Configuración general**, luego compruebe que la opción **Usar lápiz interactivo** esté habilitada. También seleccione la ficha **Ajustar rendimiento** y seleccione **Transferir ventana por capas**.

Tema principal: Solución de problemas con el sistema interactivo

Soluciones para cuando la hora es incorrecta en los ajustes de pizarra

Si la hora es incorrecta en los ajustes de almacenamiento interno para el modo de pizarra, es posible que tenga que actualizar los **Ajustes de Hora/Planificación** en el menú Extendida.

Tema principal: Solución de problemas con el sistema interactivo

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Solución de problemas de red

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas con el proyector en una red.

Soluciones para cuando falla la autenticación inalámbrica

Soluciones para cuando no puede acceder al proyector por medio de la Web

Soluciones para cuando no recibe avisos por correo electrónico de la red

Tema principal: Solución de problemas

Soluciones para cuando falla la autenticación inalámbrica

- Si los ajustes inalámbricos son correctos, pero falla la autenticación, es posible que tenga que actualizar los **Ajustes de Hora/Planificación** en el menú Extendida.
- Verifique el ajuste de Seguridad y la contraseña en el menú Configuración de Red.

Tema principal: Solución de problemas de red

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Ajustes de red del proyector: Menú Red

Soluciones para cuando no puede acceder al proyector por medio de la Web

Si no puede acceder al proyector por medio de un navegador Web, compruebe que esté utilizando la ID y la contraseña correctas, ya que se distinguen mayúsculas de minúsculas.

- Para la ID de usuario, introduzca **EPSONWEB**. (No puede cambiar la ID de usuario).
- Para la contraseña, ingrese la contraseña que estableció en el menú Red del proyector. La contraseña predeterminada es **admin**.
- Compruebe que tiene acceso a la red en la que está el proyector.

Nota: Si el nombre de usuario y la contraseña contienen letras mayúsculas o minúsculas, es importante que las ingrese correctamente.

Tema principal: Solución de problemas de red

Tareas relacionadas

Control de un proyector en la red con un navegador Web

Soluciones para cuando no recibe avisos por correo electrónico de la red

Si no recibe un correo electrónico avisándole de los problemas con el proyector a través de la red, pruebe las siguientes soluciones:

- Asegúrese de que el proyector esté encendido y conectado a la red correctamente. (Si un error apaga el proyector, éste no podrá enviar un correo electrónico).

- Configure los ajustes del aviso por correo electrónico del proyector correctamente en el menú de red Correo del proyector o en el software de red.

Tema principal: Solución de problemas de red

Referencias relacionadas

Mensajes de aviso por correo electrónico del proyector en red

Tareas relacionadas

Configuración de avisos por correo electrónico del proyector a través de la red

Dónde obtener ayuda

Si necesita comunicarse con Epson para obtener servicios de soporte técnico, utilice las siguientes opciones de soporte.

Soporte por Internet

Visite la página de soporte de Epson en global.latin.epson.com/Soporte para obtener soluciones a los problemas más comunes. Puede descargar utilidades y otros archivos, obtener respuestas a preguntas frecuentes y soluciones de problemas o enviar un correo electrónico a Epson con sus preguntas.

Hable con un representante de soporte técnico

Antes de llamar para obtener asistencia, tenga a mano la siguiente información:

- Nombre del producto
- Número de serie del producto (ubicado en la parte inferior o posterior del proyector, o en el sistema de menús)
- Comprobante de compra (como un recibo) y la fecha de compra
- Configuración de la computadora o del vídeo
- Descripción del problema

Luego, marque uno de los siguientes números de teléfono:

País	Teléfono
Argentina	(54 11) 5167-0300 0800-288-37766
Bolivia*	800-100-116

País	Teléfono
Brasil	Capitales de estados y áreas metropolitanas: 4003-0376 Otras regiones: 0800-880-0094
Chile	(56 2) 2484-3400
Colombia	Bogotá: (57 1) 523-5000 Resto del país: 018000-915235
Costa Rica	800-377-6627
Ecuador*	1-800-000-044
El Salvador*	800-6570
Guatemala*	1-800-835-0358
Honduras**	800-0122 Código NIP: 8320
México	México, D.F.: (52 55) 1323-2052 Resto del país: 01-800-087-1080
Nicaragua*	00-1-800-226-0368
Panamá*	00-800-052-1376
Paraguay	009-800-521-0019
Perú	Lima: (51 1) 418-0210 Resto del país: 0800-10126
República Dominicana*	1-888-760-0068
Uruguay	00040-5210067
Venezuela	(58 212) 240-1111

* Para llamar desde teléfonos móviles a estos números gratuitos, póngase en contacto con su operador telefónico local.

** Marque los primeros 7 dígitos, espere el mensaje de respuesta y luego ingrese el código NIP.

Nota: Puede incurrir en costos de llamada interurbana o de larga distancia. Si su país no figura en la lista, comuníquese con la oficina de ventas de Epson del país más cercano.

Compra de suministros y accesorios

Puede comprar pantallas, accesorios opcionales y piezas de repuesto de un distribuidor de productos Epson autorizado. Para encontrar el distribuidor más cercano, visite la página global.latin.epson.com. O bien, puede comunicarse con la oficina de ventas más cercana tal como se describe en la sección "Dónde obtener ayuda".

Tema principal: Solución de problemas

Especificaciones técnicas

En las siguientes secciones se enumeran las especificaciones técnicas del proyector.

Especificaciones generales del proyector

Tipo de pantalla	Matriz activa TFT de polisilicio
Resolución	1280 × 800 píxeles (WXGA)
Lente	F=1,80
	Distancia focal: 3,71 mm
Reproducción de color	Color completo, hasta un mil millones de colores

Luminosidad	Modo Consumo eléctrico Normal: Emisión de luz blanca de 3300 lúmenes (estándar ISO 21118) Emisión de luz de color de 3300 lúmenes Modo Consumo eléctrico ECO: Emisión de luz blanca de 1900 lúmenes (estándar ISO 21118) **Nota:** La luminosidad de color (emisión de luz de color) y la luminosidad blanca (emisión de luz blanca) varían según las condiciones de uso. La emisión de luz de color se calcula de acuerdo con el estándar IDMS 15.4; la emisión de luz blanca se calcula de acuerdo con el estándar ISO 21118.
Relación de contraste	10000:1 con el ajuste Iris automático activado y el modo Consumo eléctrico Normal
Tamaño de imagen (en relación de aspecto nativa)	60 pulg. (1,54 m) a 100 pulg. (2,54 m)
Distancia de proyección (en relación de aspecto nativa)	13,7 pulg. (0,348 m) a 23,5 pulg. (0,597 m)
Métodos de proyección	Frontal, posterior, montaje en el techo, proyección de la mesa
Relación de aspecto óptico (ancho a altura)	16:10
Ajuste de enfoque	Manual
Ajuste de zoom	Digital
Relación de zoom (Tele a Ancho)	1,0 a 1,35
Sistema de sonido interno	16 W monaural
Nivel de ruido	35 dB (modo de Consumo eléctrico Normal) 28 dB (modo de Consumo eléctrico ECO)
Ángulo de corrección trapezoidal	Vertical: ± 3° Horizontal: ± 3°

Compatibilidad del puerto USB tipo B	Un puerto compatible con USB 1.1 y 2.0 para pantalla USB, mouse externo, inactividad
Compatibilidad del puerto USB tipo A	Un puerto compatible con USB 1.1 y 2.0 para proyecciones de entrada de dispositivo USB
	Un puerto compatible con USB 1.1 y 2.0 para proyecciones de una cámara de documentos Epson

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones de la lámpara del proyector

Tipo	UHE (Eficiencia ultra alta)
Consumo de energía	245 W
Vida útil de la lámpara	Modo Consumo eléctrico Normal:
	Hasta aproximadamente 4000 horas
	Modo Consumo eléctrico ECO:
	Hasta aproximadamente 6000 horas

Nota: Para prolongar la vida útil del proyector, apáguelo cuando no lo esté usando. La vida útil de la lámpara puede variar dependiendo del modo seleccionado, las condiciones ambientales y el uso que se le dé al producto. La luminosidad disminuye con el tiempo.

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones del control remoto

Alcance de recepción	19,7 pies (6 m)
Pilas	Dos pilas AA de manganeso o alcalinas

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones del lápiz interactivo

Pilas	Una pila AA alcalina

Tamaño	6,3 pulg. (161 mm) de largo; diámetro 0,94 pulg. (24 mm)
Peso	1,06 oz (30 g), sin pilas

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones de la unidad táctil

La unidad táctil solo está incluida con BrightLink Pro 1430Wi.

Tecnología	Láser de infrarrojos (Clase 1)
Dimensiones	Altura: 3,7 pulg. (95 mm)
	Ancho: 8,2 pulg. (207 mm)
	Profundidad: 2 pulg. (51 mm)
Peso	15,9 oz (450 g)

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones de las dimensiones del proyector

Altura (sin incluir las patas)	6,1 pulg. (155 mm)
Anchura	14,4 pulg. (367 mm)
Profundidad	14,8 pulg. (375 mm)
Peso	12,3 lb (5,6 kg)

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones eléctricas del proyector

Frecuencia nominal	50/60 Hz
Fuente de alimentación	100 a 240 V CA ±10%
	3,8 a 1,7 A

Consumo de energía (100 a 120 V)	En funcionamiento: Modo Consumo eléctrico Normal: 384 W Modo Consumo eléctrico ECO: 288 W En espera: 0,31 W (Comunic. desact.), 2,4 W (Comunic. activ.)
Consumo de energía (220 a 240 V)	En funcionamiento: Modo Consumo eléctrico Normal: 365 W Modo Consumo eléctrico ECO: 274 W En espera: 0,42 W (Comunic. desact.), 2,5 W (Comunic. activ.)

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones ambientales del proyector

Temperatura	En funcionamiento: Hasta 4921 pies (1500 m): 41 a 95 °F (5 a 35 °C) 4921 pies (1500 m) a 9843 pies (3000 m): 41 a 86 °F (5 a 30 °C) Almacenado: 14 a 140 °F (–10 a 60 °C)
Humedad (relativa, sin condensación)	En funcionamiento: 20 a 80% Almacenado: 10 a 90%
Rango de altitud de funcionamiento	Hasta 4921 pies (1500 m) Hasta 9843 pies (3000 m) con el Modo alta altitud activado

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones de seguridad y homologaciones del proyector

Estados Unidos	FCC Parte 15 Clase B (DoC) UL60950-1 Segunda edición (Marca cTUVus)

Canadá	ICES-003 Clase B CSA C22.2 No. 60950-1

Aviso para México

La operación de este equipo está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) es posible que este equipo o dispositivo no cause interferencia perjudicial y (2) este equipo o dispositivo debe aceptar cualquier interferencia, incluyendo la que pueda causar su operación no deseada.

Producto: ELPAP07

Este producto utiliza el siguiente adaptador inalámbrico:

- Modelo del módulo: WN7512BEP
- Marca: Epson
- Nº de certificación: RCPEPNN10-0771

Tema principal: Especificaciones técnicas

Formatos de pantalla de vídeo compatibles

Para obtener los mejores resultados, la resolución del puerto de monitor o de la tarjeta de vídeo de su computadora debe configurarse para mostrarse en la resolución nativa del proyector. Sin embargo, el proyector incluye un chip con tecnología SizeWise de Epson compatible con otras resoluciones de pantalla de computadora, de modo que la imagen cambia de tamaño para ajustarse automáticamente.

La frecuencia de actualización (frecuencia vertical) del puerto de monitor o de la tarjeta de video de su computadora debe ser compatible con el proyector. (Consulte el manual de su computadora o tarjeta de vídeo para obtener detalles).

La siguiente tabla muestra la frecuencia de actualización y la resolución que son compatibles para cada formato de pantalla de vídeo compatible.

Formato de pantalla	Frecuencia de actualización (en Hz)	Resolución (en píxeles)
Señales de computadora (RGB analógica)		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	56/60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768

Formato de pantalla	Frecuencia de actualización (en Hz)	Resolución (en píxeles)
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 1024
	60/75/85	1280 × 960
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+*	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
MAC13"	67	640 × 480
MAC16"	75	832 × 624
MAC19"	75	1024 × 768
	59	1024 × 768
MAC21"	75	1152 × 870
Vídeo compuesto		
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (SECAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576
Vídeo componente		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576

Formato de pantalla	Frecuencia de actualización (en Hz)	Resolución (en píxeles)
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
Señales de entrada HDMI		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
WSXGA+	60	1680 × 1050
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080
Señales de entrada MHL		
VGA	60	640 × 480
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720

Formato de pantalla	Frecuencia de actualización (en Hz)	Resolución (en píxeles)
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30	1920 × 1080

* Resolución **Ancho** solamente

Tema principal: Especificaciones técnicas

Requisitos de sistema de USB Display

Su sistema informático debe cumplir los requisitos de sistema indicados aquí para utilizar el software USB Display del proyector.

<table>
<tr><th>Requisito</th><th>Windows</th><th>Mac</th></tr>
<tr><td rowspan="4">Sistema operativo</td><td>Windows XP Professional, Home Edition y Tablet PC Edition (de 32 bits)</td><td rowspan="4">OS X 10.5.x (de 32 bits) y 10.6.x, 10.7.x, 10.8.x, 10.9.x (de 32 y 64 bits)</td></tr>
<tr><td>Windows Vista Ultimate, Enterprise, Business, Home Premium y Home Basic (de 32 bits)</td></tr>
<tr><td>Windows 7 Ultimate, Enterprise, Professional y Home Premium (de 32 y 64 bits); Home Basic y Starter (de 32 bits)</td></tr>
<tr><td>Windows 8.x, Pro y Enterprise (de 32 y 64 bits)</td></tr>
<tr><td>Versión USB</td><td colspan="2">USB 1.1 y superior (se recomienda USB 2.0)</td></tr>
<tr><td>Procesador</td><td>Mobile Pentium III de 1,2 GHz o superior (se recomienda un procesador de 1,6 GHz o superior)</td><td>Power PC G4 de 1 GHz o superior (se recomienda un procesador Core Duo de 1,83 GHz o superior)</td></tr>
<tr><td>Memoria</td><td>256 MB o más (se recomiendan 512 MB o más)</td><td>512 MB o más</td></tr>
<tr><td>Espacio en el disco duro</td><td colspan="2">20 MB o más</td></tr>
<tr><td>Pantalla</td><td colspan="2">Resolución entre 640 × 480 y 1600 × 1200, color de 16 bits o superior</td></tr>
</table>

Tema principal: Especificaciones técnicas

Referencias relacionadas

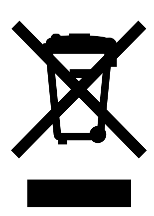
Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Avisos

Consulte las siguientes secciones para conocer avisos importantes acerca de su proyector.

Atención usuarios en la provincia de Buenos Aires, Argentina

La etiqueta de un contenedor tachado que hallará en su producto indica que este producto no se puede tirar con la basura doméstica normal. Para impedir posibles daños medioambientales o para la salud, separe este producto de otros canales de desecho para garantizar que se recicle de una forma segura para el medio ambiente. Para más información sobre las instalaciones de recolección disponibles, diríjase a las autoridades locales o al punto de venta donde adquirió este producto.



Esta información solo aplica a los usuarios de la provincia de Buenos Aires, Argentina, en concordancia con la Ley Nro. 14321 de la provincia de Buenos Aires sobre gestión de Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE).

Para otros países y otras localidades, por favor contáctese con su gobierno local para investigar la posibilidad de reciclar su producto.

Tema principal: Avisos

Información de seguridad importante

Precaución: Nunca mire directamente a la lente del proyector mientras esté encendida la lámpara; la luz brillante le puede lastimar la vista. No permita que los niños miren a la lente cuando esté encendida. No abra ninguna tapa del proyector, excepto las de la lámpara y el filtro de aire. El voltaje elevado en el interior del proyector podría lastimarle. No intente reparar este producto usted mismo salvo cuando se indique específicamente en este *Manual del usuario*. Deje las reparaciones en manos de personal técnico.

Advertencia: El proyector y sus accesorios se suministran embalados en bolsas de plástico. Mantenga las bolsas de plástico fuera del alcance de niños pequeños para evitar riesgos de asfixia.

Precaución: Cuando cambie la lámpara, no toque la lámpara nueva con las manos desprotegidas; los residuos de grasa invisibles de las manos pueden acortar la vida útil de la lámpara. Utilice un paño o guantes para manipular la lámpara nueva.

Tema principal: Avisos

Instrucciones importantes de seguridad

Siga estas instrucciones de seguridad cuando configure y utilice el proyector:

- No mire directamente la lente mientras esté encendido el proyector. La luz brillante le puede lastimar la vista. No se pare enfrente del proyector para que la luz brillante no le encandile los ojos.
- No coloque el proyector en una mesa, una base o un carrito inestable.
- No utilice el proyector si está ladeado o inclinado sobre un costado. No incline el proyector más de 3° hacia delante o hacia atrás.
- Si el proyector está montado en el techo o en una pared, debe ser instalado por técnicos cualificados utilizando el hardware de montaje diseñado para uso con este proyector.
- Cuando instale o ajuste un soporte para montaje en techo o en pared, no utilice adhesivos para evitar que los tornillos se aflojen y no utilice aceites o lubricantes. Dichos materiales pueden causar que el exterior del proyector se rompa y que el proyector se desprenda del soporte para montaje en techo. Esto puede causar heridas graves a cualquier persona que esté debajo del soporte y podría dañar al proyector.
- No utilice el proyector cerca de agua, fuentes de calor, alambres eléctricos de alto voltaje o fuentes de campos magnéticos.

- Utilice el tipo de fuente de alimentación indicado en el proyector. El uso de una fuente de alimentación diferente puede provocar un incendio o descargas eléctricas. Si no está seguro de la electricidad disponible, consulte a su distribuidor o compañía eléctrica.
- Coloque el proyector cerca de una toma de corriente donde se pueda conectar fácilmente.
- Tome las siguientes precauciones con respecto al enchufe: No toque el enchufe con las manos mojadas. No introduzca el enchufe en una toma de corriente que tenga polvo. Introduzca el enchufe firmemente en la toma. No tire del cable de alimentación para desconectar el enchufe; siempre sujete el enchufe al desconectarlo. No sobrecargue las conexiones de pared, los cables de extensión o el interruptor de corriente. El incumplimiento de estas precauciones podría provocar un incendio o descargas eléctricas.
- No coloque el proyector en un lugar donde se pueda pisar el cable. Esto puede romper o dañar el enchufe.
- Desconecte el proyector de la toma de corriente antes de limpiarlo. Utilice un paño seco (o, para suciedad o manchas difíciles, puede utilizar un paño húmedo que se haya escurrido) para limpiar el proyector. No utilice productos de limpieza líquidos o en aerosol que contengan gas inflamable y tampoco utilice solventes, como alcohol, diluyente de pintura o benceno.
- No obstruya las ranuras o las aperturas del exterior del proyector. Éstas proporcionan ventilación y evitan que el proyector se sobrecaliente. No opere el proyector sobre un sofá, una alfombra u otra superficie blanda, y no lo coloque sobre papeles sueltos. No cubra el proyector con una cobija, una cortina o un mantel. Si va a instalar el proyector cerca de una pared, deje una distancia mínima de 7,9 pulg. (20 cm) entre la pared y las rejillas de salida de aire.
- No utilice el proyector en una cabina cerrada a menos que tenga buena ventilación.
- No introduzca objetos de ningún tipo en las aperturas del proyector. No deje objetos, especialmente objetos inflamables, cerca del proyector. No derrame líquidos de ningún tipo en el proyector.
- Si está utilizando dos o más proyectores que estén juntos, deje al menos 2 pies (60 cm) de espacio entre los proyectores para permitir una ventilación adecuada.
- Es posible que necesite limpiar el filtro de aire y la salida de aire. Un filtro de aire o salida de aire obstruido puede bloquear la ventilación necesaria para enfriar el proyector. No utilice aire comprimido en lata ya que los gases pueden dejar residuos.
- No guarde el proyector al aire libre durante un periodo prolongado.
- No intente reparar este producto usted mismo salvo cuando se indique específicamente en este manual. Deje todas las reparaciones oportunas en manos de personal cualificado. Al abrir y quitar las tapas puede verse expuesto a voltajes perjudiciales y otros peligros.
- Nunca abra las tapas del proyector a menos que así se especifique en este manual. Nunca intente desmontar o modificar el proyector. Deje las reparaciones en manos de personal técnico.

- Desconecte el proyector de la toma de corriente y consulte personal de servicio especializado en cualquiera de estas circunstancias: si no funciona con normalidad después de seguir las instrucciones de funcionamiento o si muestra un rendimiento muy distinto; si el proyector expulsa humo, olores o ruidos extraños; si el cable de alimentación o el enchufe está dañado o roto; si se ha derramado líquido o se han introducido objetos extraños en el proyector o si ha estado expuesto a lluvia o agua; si se ha caído o se ha dañado el exterior del proyector.
- No toque el enchufe durante una tormenta eléctrica. De lo contrario, podría recibir una descarga eléctrica.
- Desconecte el proyector cuando no lo vaya a utilizar durante un periodo prolongado.
- No use el proyector donde pueda estar expuesto a lluvia, agua o excesiva humedad.
- No use o guarde el proyector donde pueda estar expuesto a humo, vapor, gases corrosivos, polvo excesivo, vibraciones o golpes.
- No utilice el proyector en lugares donde pueda estar expuesto a gases inflamables o explosivos.
- No use o almacene el proyector o el control remoto en un lugar caliente, como cerca de una unidad de calefacción, bajo la luz solar directa o en un vehículo cerrado.
- Si utiliza el proyector en un país distinto al país donde lo compró, utilice el cable de alimentación correcto para ese país.
- No pise el proyector o coloque objetos pesados encima de él.
- Utilice el proyector solamente si la temperatura está entre los 41 a 95 °F (5 a 35 °C) a una altitud de 4921 pies (1500 m) o inferior, o entre los 41 a 86 °F (5 a 30 °C) a una altitud superior. La proyección puede ser inestable en temperaturas superiores o inferiores a las mencionadas y el proyector se puede averiar. No use o guarde el proyector en lugares donde pueda estar expuesto a cambios repentinos de temperatura.
- Guarde el proyector en un entorno donde la temperatura esté entre los 14 a 140 °F (–10 a 60 °C) y evite lugares donde esté expuesto a la luz solar directa durante períodos largos. De lo contrario, podría dañarse el exterior del proyector.
- No coloque ningún objeto que se pueda deformar o dañar cerca de las salidas de aire. No ponga las manos o la cara cerca de las salidas de aire mientras esté realizando una proyección. No ponga la cara cerca del proyector cuando esté en funcionamiento.
- Antes de mover el proyector, asegúrese de que el proyector esté apagado, que el enchufe esté desconectado de la toma de corriente y que todos los cables estén desconectados.
- Nunca intente retirar la lámpara inmediatamente después de usar el proyector ya que estará muy caliente. Antes de retirar la lámpara, apague el proyector y espere por lo menos una hora para que la lámpara se pueda enfriar completamente.

- No desmonte la lámpara o la someta a impactos.
- No coloque la fuente de una llama, tal como una vela encendida, encima o cerca del proyector.
- No bloquee la lente durante la proyección con un libro o cualquier otro objeto. Esto podría dañar el proyector o provocar un incendio.
- No modifique el cable de alimentación. No coloque objetos pesados encima del cable de alimentación y no doble, tuerza o tire demasiado del cable. Mantenga el cable de alimentación alejado de aparatos electrónicos calientes.
- Si se rompe la lámpara, ventile la habitación para evitar inhalar los gases que ésta contiene o evitar que dichos gases le entren en los ojos o en la boca. Si inhala los gases o los gases le entran en los ojos o en la boca, acuda inmediatamente a consulta médica.
- Si el proyector está montado en el techo y se rompe la lámpara, tenga cuidado de que los trozos de vidrio no le caigan en los ojos o en la boca cuando abra la tapa de la lámpara. Si algún trozo de vidrio le entra en los ojos o en la boca, acuda inmediatamente a consulta médica.
- Siempre baje el volumen antes de encender el proyector. Si el volumen está demasiado alto cuando enciende el proyector, puede dañar sus oídos.
- No almacene los lápices o las pilas en un lugar caliente, como cerca de la calefacción, bajo la luz directa del sol o en un vehículo cerrado.
- Retiras las pilas de los lápices interactivos si no los va a utilizar durante un largo periodo.

Nota: Hg Este producto incluye una lámpara o lámparas que contiene(n) mercurio. Consulte la normativa nacional y local en materia de eliminación o reciclaje. No la tire a la basura.

ADVERTENCIA: Los cables incluidos con este producto contienen productos químicos, incluyendo plomo, que, según el estado de California, provoca defectos de nacimiento u otras alteraciones de tipo reproductivo. ***Lávese las manos después de tocarlos.*** (Este aviso se proporciona según la Proposición 65 en el Código de Salud y Seguridad de California §25249.5 y posteriores).

Restricción de uso

Tema principal: Avisos

Restricción de uso

Cuando este producto se usa en aplicaciones que requieren un alto nivel de fiabilidad/seguridad, tal como dispositivos aéreos, ferroviarios, navales o automotrices, dispositivos de prevención de desastres, varios dispositivos de seguridad o dispositivos funcionales/de precisión, solamente utilice este producto después de considerar la inclusión de mecanismos de seguridad y las redundancias en su diseño para mantener la seguridad y la fiabilidad total del sistema.

Debido a que este producto no fue diseñado para ser utilizado en aplicaciones que requieren un elevado nivel de fiabilidad/seguridad, tales como equipos aeroespaciales, equipos de comunicación principales, equipos de control de energía nuclear o equipo médico relacionado con la atención médica, considere la idoneidad de este producto después de un evaluación completa.

Tema principal: Instrucciones importantes de seguridad

FCC Compliance Statement

For United States Users

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause interference to radio and television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

WARNING

The connection of a non-shielded equipment interface cable to this equipment will invalidate the FCC Certification or Declaration of this device and may cause interference levels which exceed the limits established by the FCC for this equipment. It is the responsibility of the user to obtain and use a shielded equipment interface cable with this device. If this equipment has more than one interface connector, do not leave cables connected to unused interfaces. Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer could void the user’s authority to operate the equipment.

Tema principal: Avisos

Garantía limitada de Epson

1. Garantía limitada de productos Epson

Los productos Epson tienen garantía contra defectos de fabricación y el malfuncionamiento de los materiales utilizados para la fabricación de los mismos siempre y cuando las fallas ocurran bajo las

condiciones de uso y manejo detalladas en la documentación del producto. Asimismo, la garantía cubrirá únicamente el periodo especificado en la sección "Cobertura de garantía limitada Epson", la cual toma efecto a partir de la fecha de entrega del producto al comprador por parte de Epson o algún distribuidor autorizado Epson (vea **Lista de subsidiarias y oficinas Epson en Latinoamérica**), en el país donde compró el producto Epson.

Epson también garantiza que los consumibles (cartuchos de tinta, tóner y pilas) incluidos con el producto se comportarán de acuerdo con las especificaciones siempre y cuando se utilicen antes de que expire la garantía de los mismos.

2. Alcance de la garantía

Si Epson recibiera aviso de algún defecto en el producto durante el periodo de garantía, podrá, a su discreción, reparar o reemplazar el producto defectuoso sin costo para el cliente. En el caso de reemplazo, el producto sustituido pasará a ser propiedad de Epson. El producto que servirá de reemplazo podrá ser nuevo o previamente reparado de acuerdo con los estándares de calidad Epson y gozará del remanente de la garantía del producto original.

La presente garantía no incluye compensación o indemnización alguna causada por las fallas de funcionamiento del producto Epson. En cualquier caso, la responsabilidad máxima de Epson para con el cliente quedará limitada al precio de compra pagado a Epson o al distribuidor de venta autorizado.

Epson no proporciona ninguna garantía al software no fabricado por Epson aún cuando el software se entregue con productos Epson. El software estará amparado bajo la garantía del fabricante del mismo, tal y como lo señale la documentación que el fabricante adjunte.

3. Limitaciones y exclusiones

La garantía no será válida en los siguientes casos:

3.1 Cuando los números de serie del producto hayan sido alterados o retirados.

3.2 Cuando el producto Epson haya sufrido modificaciones no autorizadas, se le haya dado un uso incorrecto, o si el producto fue utilizado o almacenado sin respetar las especificaciones ambientales del mismo.

3.3 Cuando el producto haya sufrido daños directamente relacionados con el uso de accesorios y/o consumibles no originales, rellenados o reentintados, así como el uso de tipos de papel inapropiados para las especificaciones del producto.

3.4 Cuando el producto sufra daños debido al transporte inadecuado del mismo (en caso de que el empaque, instalación, mantenimiento y el desplazamiento del producto sean deficientes o negligentes).

3.5 Cuando se produzcan daños al producto causados por desastres naturales o provocados (incendios, inundaciones, tormentas eléctricas, terremotos, etc.), fluctuaciones de corriente eléctrica o interacción del producto Epson con productos de otras marcas y fabricantes.

3.6 Cuando se detecte que el producto fue desarmado total o parcialmente, o sufrió algún intento de reparación fuera de los Centros Autorizados de Servicio Epson.

3.7 Cuando se produzcan derrames de sustancias en el producto.

3.8 Cuando se descubra que las piezas plásticas exteriores hayan sido rayadas o maltratadas.

3.9 Cuando los daños al producto hayan sido causados por pruebas, instalación, mantenimiento o ajustes inapropiados.

La garantía no incluye accesorios (tapas, fundas y bandejas) o el reabastecimiento de suministros y consumibles (cartuchos de tinta, tóner, cintas entintadas, pilas, cilindros fotosensibles, perillas, cabezales de impresión y lámparas), los cuales, por su naturaleza, deben ser adquiridos regularmente a través de los canales de venta autorizados.

4. Obtención del servicio de garantía

Se recomienda consultar la documentación incluida con el producto para verificar que los ajustes del mismo estén correctamente configurados y ejecutar regularmente las pruebas y diagnósticos indicados. Asimismo, Epson recomienda el uso de suministros, accesorios y consumibles originales Epson para garantizar el óptimo funcionamiento del producto.

Para acceder al servicio de garantía, el cliente puede acudir a cualquiera de los Centros Autorizados de Servicio Epson de su país con una copia de su factura de compra, o llamar a los Centros de Asistencia Técnica Epson (vea la lista por países **Centros de asistencia técnica**, más adelante).

En el caso de que el cliente llame, deberá proporcionar los números de modelo y serie del producto, además de los datos del lugar y la fecha de compra (la garantía es únicamente válida en el país de compra).

En el caso de que no exista un Centro Autorizado de Servicio cercano a su localidad, por favor comuníquese con el Centro de Asistencia Técnica para que uno de nuestros representantes le indique dónde obtener servicio calificado.

5. Responsabilidades del cliente

El cliente es responsable por la seguridad de cualquier información confidencial y de su propiedad, así como de mantener copias de todos los archivos para poder restablecerlos en el caso de fallas. Cualquier actividad relacionada con la reinstalación del software que se entregó originalmente con el producto será facturada al cliente de acuerdo a las tarifas en vigor del Centro de Servicio Epson. Estos cargos y tarifas aplicarán también si la falla es causada por defectos de programas de software que sean propiedad del cliente o por la entrada de algún virus informático.

Para obtener servicio a domicilio o en el lugar donde se utiliza y/o almacena el producto, el cliente deberá proporcionar acceso directo al producto, espacio de trabajo adecuado, instalaciones eléctricas,

acceso a los recursos necesarios para la instalación, reparación o mantenimiento y seguridad para la integridad del personal de Epson y sus herramientas de trabajo.

6. Cobertura de garantía limitada Epson

Producto	Modelo	Duración	Condiciones	Nota
Proyector	BrightLink Pro	Dos años	Centro de servicio	La lámpara es un consumible

Servicio de asistencia técnica

Epson le ofrece asistencia técnica mediante servicios electrónicos y telefónicos. Antes de llamar a Epson, consulte los manuales incluidos con su producto. Si no encuentra una solución a su problema, visite la página de Internet de Epson: **global.latin.epson.com/Soporte** o comuníquese con la oficina de Epson más cercana o un distribuidor autorizado.

Centros de asistencia técnica

País	Teléfono
Argentina	(54 11) 5167-0300 0800-288-37766
Bolivia*	800-100-116
Chile	(56 2) 2484-3400
Colombia	Bogotá: (57 1) 523-5000 Resto del país: 018000-915235
Costa Rica	800-377-6627
Ecuador*	1-800-000-044
El Salvador*	800-6570
Guatemala*	1-800-835-0358
Honduras**	800-0122 Código NIP: 8320
México	México, D.F.: (52 55) 1323-2052 Resto del país: 01-800-087-1080

País	Teléfono
Nicaragua*	00-1-800-226-0368
Panamá*	00-800-052-1376
Paraguay	009-800-521-0019
Perú	Lima: (51 1) 418-0210 Resto del país: 0800-10126
República Dominicana*	1-888-760-0068
Uruguay	00040-5210067
Venezuela	(58 212) 240-1111

* Para llamar desde teléfonos móviles a estos números gratuitos, póngase en contacto con su operador telefónico local.

** Marque los primeros 7 dígitos, espere el mensaje de respuesta y luego ingrese el código NIP.

Si el país no se encuentra en la lista anterior, por favor comuníquese con la empresa que le vendió el producto.

A través de Internet usted puede obtener información y ayuda en línea para todos los productos Epson. Registre su equipo Epson en nuestra página de Internet, en **global.latin.epson.com/Soporte**, haga clic en la opción Soporte técnico y luego seleccione Registre su producto.

Soporte y servicio de garantía extendida

En algunos países, Epson le ofrece la posibilidad de ampliar la cobertura de la garantía original de sus productos. Puede obtener detalles a través de los Centros de asistencia técnica.

Lista de subsidiarias y oficinas Epson en Latinoamérica

Epson Argentina S.A.
Avenida Belgrano 964/970
(1092), Buenos Aires, Argentina
Tel: (54 11) 5167-0300
Fax: (54 11) 5167-0333

Epson Costa Rica, S.A
102 Avenida Escazú
Torre 1, Piso 4, Suite 401/402
Escazú, San José
Costa Rica
Tel: (506) 2588-7855
Fax: (506) 2588-7888

Epson Venezuela, S.A.
Calle 4 con Calle 11-1
La Urbina Sur
Caracas, Venezuela
Tel: (58 212) 240-1111
Fax: (58 212) 240-1128

Epson Chile, S.A.
La Concepción 322
Providencia, Santiago, Chile
Tel: (56 2) 2484-3400
Fax: (56 2) 2484-3413

Epson México, S.A. de C.V.
Blvd. Manuel Ávila Camacho 389
Edificio 1 Conjunto Legaria
Col. Irrigación, México, D.F.
C.P 11510 México
Tel: (52 55) 1323-2000
Fax: (52 55) 1323-2183

Epson Colombia, Ltda.
Calle 100, No. 21-64 piso 7
Bogotá, Colombia
Tel: 01 8000 915235
Fax: (57 1) 523-4180

Epson Perú, S.A.
Av. Canaval y Moreyra 590, San Isidro, Lima 27, Perú
Tel: (51 1) 418-0210
Fax: (51 1) 418-0220

Tema principal: Avisos

Reglamentos de la Ley de telegrafía inalámbrica

Los siguientes actos están prohibidos por la Ley de telegrafía inalámbrica:

- Modificar y desmontar (incluyendo la antena)
- Retirar la etiqueta de conformidad

Tema principal: Avisos

Marcas comerciales

EPSON®, EasyMP®, Instant Off® y Quick Corner® son marcas registradas y EPSON Exceed Your Vision es un logotipo registrado de Seiko Epson Corporation.

BrightLink® es una marca registrada y SizeWise™ es una marca comercial de Epson America, Inc.

Mac y OS X son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE.UU. y en otros países.

HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas comerciales o marcas registradas de HDMI Licensing LLC. HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Aviso general: El resto de los productos que se mencionan en esta publicación aparecen únicamente con fines de identificación y pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Epson renuncia a todos los derechos sobre dichas marcas.



Tema principal: Avisos

Licencia del software de código abierto

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version (“GPL Programs”).

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson as described in the *User's Guide* .

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.13.4

iptables-1.4.4

libgcc1(gcc-4.3.3)

libstdc++-6.0.10

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2.You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any

associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have

made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and “any later version”, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR

DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the program's name and a brief idea of what it does.

Copyright (C) year, name of author

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version (“LGPL Programs”).

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please contact Epson as described in the *User's Guide*.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

cairo-1.10.2

podofo-0.91

wcecompat-1.2

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite

different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright

law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interfaz definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as

separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4.You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether

this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who

receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and “any later version”, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the library's name and a brief idea of what it does.

Copyright (C) year, name of author

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program “University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)” which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the “BSD License”.

The “BSD License” are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program “libjpeg” which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the “libjpeg”.

The “libjpeg” are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “libjpeg” are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

============

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)

2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided “AS IS”, and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that “this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group”.

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as “the Independent JPEG Group's software”.

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, ATT, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce “uncompressed GIFs”. This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program “libpng” which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the “libpng”.

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.49

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2012 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng version 1.2.6, August 15, 2004, through 1.2.49, March 29, 2012, are Copyright (c) 2004, 2006-2009 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, “Contributing Authors” is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied “AS IS”. The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.

2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.

3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A “png_get_copyright” function is available, for convenient use in “about” boxes and the like:

printf("%s",png_get_copyright(NULL));

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp@users.sourceforge.net

March 29, 2012

zlib

This projector product includes the open source software program “zlib” which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the “zlib”.

The “zlib” are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

zlib-1.2.3

minzip 1.01e

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Jean-loup Gailly

jloup@gzip.org

Mark Adler

madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

Apache License

This projector product includes the open source software program which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "Apache License Programs"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

Google Web Toolkit

GWT-Crypto 2.3.0

get-file-api

GWT-Log

DroidSansFallback

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

http://www.apache.org/licenses/

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

newlib

This projector product includes the open source software program "newlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "newlib".

The "newlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of newlib programs

newlib 1.17.0

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "newlib" are as follows.

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

(1) Red Hat Incorporated

Copyright (c) 1994-2007 Red Hat, Inc. All rights reserved.

This copyrighted material is made available to anyone wishing to use, modify, copy, or redistribute it subject to the terms and conditions of the BSD License. This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY expressed or implied, including the implied warranties of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. A copy of this license is available at http://www.opensource.org/licenses. Any Red Hat trademarks that are incorporated in the source code or documentation are not subject to the BSD License and may only be used or replicated with the express permission of Red Hat, Inc.

(2) University of California, Berkeley

Copyright (c) 1981-2000 The Regents of the University of California.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*

Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(3) David M. Gay (ATT 1991, Lucent 1998)

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1991 by ATT.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR ATT MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

The author of this software is David M. Gay.

(4) Advanced Micro Devices

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the 29K Technical Support Center at 800-29-29-AMD (800-292-9263) in the USA, or 0800-89-1131 in the UK, or 0031-11-1129 in Japan, toll free. The direct dial number is 512-462-4118.

Advanced Micro Devices, Inc.

29K Support Products

Mail Stop 573

5900 E. Ben White Blvd.

Austin, TX 78741

800-292-9263

(5)

C.W. Sandmann

Copyright (C) 1993 C.W. Sandmann

This file may be freely distributed as long as the author's name remains.

(6) Eric Backus

(C) Copyright 1992 Eric Backus

This software may be used freely so long as this copyright notice is left intact. There is no warrantee on this software.

(7) Sun Microsystems

Copyright (C) 1993 by Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.

Developed at SunPro, a Sun Microsystems, Inc. business. Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

(8) Hewlett Packard

(c) Copyright 1986 HEWLETT-PACKARD COMPANY

To anyone who acknowledges that this file is provided "AS IS" without any express or implied warranty: permission to use, copy, modify, and distribute this file for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice and this notice appears in all copies, and that the name of Hewlett-Packard Company not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose.

(9) Hans-Peter Nilsson

Copyright (C) 2001 Hans-Peter Nilsson

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that the above copyright notice, this notice and the following disclaimer are preserved with no changes.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(11) Christopher G. Demetriou

Copyright (c) 2001 Christopher G. Demetriou

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(12) SuperH, Inc.

Copyright 2002 SuperH, Inc. All rights reserved

This software is the property of SuperH, Inc (SuperH) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by SuperH.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems

or suggestions about this software to the SuperH Support Center via

e-mail at softwaresupport@superh.com .

SuperH, Inc.

405 River Oaks Parkway

San Jose

CA 95134

USA

(13) Royal Institute of Technology

Copyright (c) 1999 Kungliga Tekniska Hšskolan (Royal Institute of Technology, Stockholm, Sweden).

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of KTH nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY KTH AND ITS CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL KTH OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(14) Alexey Zelkin

Copyright (c) 2000, 2001 Alexey Zelkin phantom@FreeBSD.org

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON

ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(15) Andrey A. Chernov

Copyright (C) 1997 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(16) FreeBSD

Copyright (c) 1997-2002 FreeBSD Project.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

(18) Citrus Project

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller Todd.Miller@courtesan.com

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(20) DJ Delorie (i386)

Copyright (C) 1991 DJ Delorie

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Copyright (c) 1993 Intel Corporation

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Copyright (c) 2001 Mike Barcroft mike@FreeBSD.org

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants alex@elvisti.kiev.ua

at Electronni Visti IA, Kiev, Ukraine.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(31) - M. Warner Losh (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh imp@freebsd.org

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc/posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(33) - Daniel Eischen (targets using libc/posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen deischen@FreeBSD.org.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1.Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ARM LTD "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ARM LTD BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(36) - CodeSourcery, Inc.

(37) MIPS Technologies, Inc

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*

*

*

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*

*

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*

*

Neither the name of MIPS Technologies Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

*

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

/*

WPA Supplicant

The copyright owner of the WPA Supplicant open source software provides terms and conditions (hereinafter referred to as "WPA Supplicant License"). The projector uses this product in compliance with the BSD License, as part of the WPA Supplicant License.

The "WPA Supplicant License" is WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of WPA Supplicant License programs

WPA Supplicant-0.7.3

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "WPA Supplicant License" are as follows.

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM.

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD (“AVC VIDEO”) AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/ OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

For VC-1

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE VC-1 PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE VC-1 STANDARD ("VC-1 VIDEO") AND/OR (ii)DECODE VC-1 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NONCOMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE VC-1 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM

MIT License

This projector product includes the open source software program which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "MIT License".

The "MIT License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of MIT License programs

pixman-0.21.6

jquery-1.7.2.min.js

jquery.upload-1.0.2.min.js

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "MIT License" are as follows.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies

without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: he above copyright notice and this permission notice (including the next paragraph) shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

TOPPERS/JSP

This projector product includes the open source software program "TOPPERS/JSP" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "TOPPERS/JSP".

The "TOPPERS/JSP" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TOPPERS/JSP programs

jsp-1.4.3

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the " TOPPERS/JSP " are as follows.

TOPPERS/JSP Kernel

Toyohashi Open Platform for Embedded Real-Time Systems/Just Standard Profile Kernel

Copyright (C) 2000-2003 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory Toyohashi Univ. of Technology, JAPAN

Copyright (C) 2004 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory

Graduate School of Information Science, Nagoya Univ., JAPAN.

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following

stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., one of the following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(b) The TOPPERS Project shall be notified owing to a method in which the form of distribution is decided otherwise.

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

Note: The TOPPERS License has been revised several times; what is shown above is the latest version that is to be applied to software made public hereafter.

TINET

This projector product includes the open source software program "TINET" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "TINET".

The "TINET" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TINET programs

tinet-1.4.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "TINET" are as follows.

(1) FreeBSD

Copyright (c) 1980, 1986, 1993

The Regents of the University of California. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(6) TINET and TOPPERS

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

uriparser

This projector product includes the open source software program "uriparser" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "uriparser".

List of uriparser programs

uriParser 0.7.7

Copyright (c) 2007, Weijia Song songweijia@gmail.com

Copyright (c) 2007, Sebastian Pipping webmaster@hartwork.org

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of the ORGANIZATION nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER

CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libJson

This projector product includes the open source software program "libJson" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libJson".

List of libJson programs

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY JONATHAN WALLACE "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL JONATHAN WALLACE OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The views and conclusions contained in the software and documentation are those of the authors and should not be interpreted as representing official policies, either expressed or implied, of Jonathan Wallace.

OpenSSL License

This projector product includes the open source software program "OpenSSL" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "OpenSSL".

List of OpenSSL programs

OpenSSL 1.0.1e

OpenSSL 1.0.1e

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org)

The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org

Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.

Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE. This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

SSLeay license

This projector product includes the open source software program "OpenSSL" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "OpenSSL".

List of OpenSSL programs

OpenSSL 1.0.1e

Copyright (c) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved. This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL. This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution,

be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)". The word 'cryptographic' can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related.

If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgment: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE. The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence, including the GNU Public Licence.

Tema principal: Avisos

Aviso de derechos reservados

Quedan reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación podrá ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, transmitida bajo ninguna forma por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, de fotocopiado, grabación o cualquier otro, sin el previo consentimiento por

escrito de Seiko Epson Corporation. La información contenida en el presente aplica solamente a este producto Epson. Epson no se hace responsable si esta información es utilizada en otros productos.

Ni Seiko Epson Corporation ni sus filiales asumirán responsabilidad ante el comprador de este producto o ante terceros por daños, pérdidas, costos o gastos en que incurrieren los usuarios como consecuencia de: accidente, uso inadecuado o abuso de este producto o modificaciones, reparaciones o alteraciones no autorizadas al mismo, o (excluidos los EE. UU.) por no seguir rigurosamente las instrucciones de operación y mantenimiento de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no se hace responsable por ningún daño o problemas causados por el uso de diferentes accesorios o productos consumibles que no sean Productos originales Epson o Productos aprobados Epson ratificados por Seiko Epson Corporation.

La información que se incluye en el presente está sujeta a cambios sin previo aviso.

Una nota sobre el uso responsable de los materiales con derechos de autor

Atribución de derechos reservados

Tema principal: Avisos

Una nota sobre el uso responsable de los materiales con derechos de autor

Epson pide a todos los usuarios a ser responsables y respetuosos de las leyes de derechos de autor cuando utilicen cualquier producto Epson. Aunque las leyes de algunos países permiten la copia limitada o la reutilización de material con derechos de autor en ciertas circunstancias, estas circunstancias pueden no ser tan amplias como algunos suponen. Póngase en contacto con su asesor legal si tiene alguna pregunta acerca de la ley de derechos de autor.

Tema principal: Aviso de derechos reservados

Atribución de derechos reservados

1/15

CPD-41028R1

Tema principal: Aviso de derechos reservados